

AoL 停滞戦線時代 ワールドガイド：生活圏編

第1章 停滞戦線時代とは何か - AoL 視点

1-1. 英雄譚の時代ではなく、生活が削られる時代

停滞戦線時代とは、戦争が止まった時代である。

だが、それは平和を意味しない。

魔王は不在であり、国家同士の大規模戦争も表向きには止まっている。けれど大陸各地では、魔素濃度の上昇によって魔物が自然発生し、森、鉱山、廃村、街道、下水、古戦場、放棄された砦などが少しずつ人の手を離れている。

国境で軍勢が衝突しない代わりに、村の裏山で子どもが消える。
王都の政争が静まっている代わりに、辺境の井戸水が濁る。
魔王軍の大侵攻がない代わりに、夜の街道を歩ける距離が毎年短くなる。

それが停滞戦線時代である。

この時代を遠くから見れば、大陸規模の均衡状態に見える。
だが、Ashes of Living の視点で見ると、それは「均衡」ではなく「削られ続ける日常」だ。

戦線は動かない。
けれど、生活圏は縮んでいる。

1-2. 魔王不在の不安

かつて人々は、災厄に名前を与えることができた。

魔王。
魔王軍。
侵略。
戦争。
討伐。

そこには恐怖があったが、同時に分かりやすさもあった。
敵がいて、戦線があり、勝敗があり、英雄がいた。

しかし停滞戦線時代には、分かりやすい敵がいらない。

魔王は不在である。
戦争は止まっている。
王も、軍も、学園も、ギルドも、魔術師も、神官も、誰も「これが原因だ」と断言できない。

それでも魔素は増え続ける。
それでも魔物は現れる。
それでも森は暗くなり、古井戸は紫に濁り、坑道の奥から聞こえる音は日に日に近づいてくる。

庶民にとって、この不安は戦争より厄介である。

戦争ならば、逃げる方向が分かる。
税ならば、払う額が分かる。
盗賊ならば、犯人がいる。

だが魔素上昇には顔がない。
噂だけが増え、責任だけが曖昧になる。

「西の禁忌林が悪い」
「王国の魔導研究が失敗した」
「古代装置が目覚めた」
「魔王がいないせいで世界の均衡が崩れた」
「いや、魔素は人を進化させる祝福だ」

酒場でも、教会でも、ギルド支部でも、誰もが違うことを言う。
だが明日の食料が必要な者にとって、真相は遠すぎる。

今日必要なのは、原因ではない。
安全な道、清浄な水、修理された靴、少しの薬草、帰ってくる仲間である。

1-3. 戦争停止の副作用

国家間の大規模戦争が止まったことは、多くの人々にとって最初は朗報だった。

徴兵が減った。
焼かれる村が減った。
商隊が一部復活した。
兵士が帰郷した。

しかし、数年が経つと別の問題が見えてきた。

各国の軍は魔物対応に縛られ、遠い辺境の小さな村まで手が回らない。
街道警備は重要都市と軍事拠点を結ぶ線に偏り、その外側の村落や鉱山町は後回しにされる。
戦争がないため、国家は「非常事態」として大規模な物資配給を行う口実を失っている。
けれど平時と呼ぶには、あまりにも多くの場所が壊れている。

結果として、前線は国境ではなく生活圏の縁に生まれた。

畑と森の境目。
村道と旧街道の分岐。
外壁の外の共同墓地。
坑道の二層目。
夜になると灯りが届かなくなる井戸端。

それらが、停滞戦線時代の「戦線」である。

この時代の人々は、毎日その線を見ている。
昨日まで薪を拾えた林に行けなくなる。
去年まで使えた道が通れなくなる。
祖父母の墓参りに護衛が必要になる。
収穫に出るだけで、見張り役を立てなければならない。

戦争は止まっている。
だが、人々は小さな撤退を繰り返している。

1-4. 冒険者ギルドの現場化

停滞戦線時代において、冒険者ギルドは最も実効性の高い即応戦力となった。

この言葉は、一見すると格好よく聞こえる。

だが現場の支部で起きていることは、もっと泥臭い。

ギルド支部には毎朝、依頼が積まれる。

「畑に出る護衛を頼みたい」
「行方不明の羊を探してほしい」
「井戸の底に何かいる」
「廃屋から夜に音がする」
「薬草採取地まで同行してほしい」
「税を運ぶ馬車を守ってほしい」
「坑道の浅層だけでも確認してほしい」
「戻らなかった新人を探してほしい」

支部長は依頼を選別し、危険度を付け、報酬を見積もる。
受付は新人に説明し、遺品袋を用意し、帰還報告を待つ。
鍛冶屋は刃こぼれした剣を直し、雑貨屋は食料と包帯を売り、宿屋は帰還者の顔色を見る。

ここでの冒険者は、英雄候補とは限らない。

貧しい傭兵。
故郷を失った若者。
元荷運び。
食い詰めた農民。
読み書きが少しだけの孤児。
祈りを覚えたばかりの見習い。
戦争帰りだが戦場以外を知らない兵士。
日銭を稼がなければ宿代を払えない者。

彼らは世界を救うために剣を取るのではない。
今日の食事と、明日の寝床と、少しの信用のために依頼を受ける。

だから AoL におけるギルド支部は、栄光の入口ではない。
生活の窓口である。

そして同時に、危険な仕事を合法的に分配する場所でもある。

1-5. 信用が命をつなぐ

停滞戦線時代では、金だけでは生き残れない。

もちろん金は重要である。
食料、宿、薬、修理、道具、情報、護衛、すべてに金がかかる。

だが、金より先に必要になるものがある。

信用である。

信用がなければ、宿屋は夜更けに扉を開けてくれない。
信用がなければ、雑貨屋は取り置き of 包帯を回してくれない。
信用がなければ、鍛冶屋は支払いを待ってくれない。
信用がなければ、ギルドは危険度の低い依頼しか回してくれない。
信用がなければ、住民は本当の噂を話さない。

逆に、信用があれば小さな余地が生まれる。

少し安く泊まれる。
先に薬を渡してもらえる。
壊れた装備を応急修理してもらえる。
危険な依頼の前に忠告を受けられる。

帰らなかった時、誰かが探しに来てくれる。

AoLにおいて信用は、数値以上の意味を持つ。
それは、世界が自分をまだ見捨てていないという証である。

停滞戦線時代の無名者にとって、名声は遠い。
だが信用は近い。

名声は王都まで届く噂であり、信用は宿屋の女将が残してくれた一杯のスープである。

1-6. 魔素は災害であり、資源でもある

魔素は人々にとって恐怖の対象である。

魔物を生む。
水を汚す。
森を変える。
死体を動かす。
獣を狂わせる。
人の夢に入り込む。
古い遺跡を目覚めさせる。

だが、魔素は単なる悪ではない。

魔素結晶は高く売れる。
青苔草は薬になる。
魔素を帯びた鉱石は鍛冶素材になる。
魔物の素材は道具や薬の材料になる。
古い遺跡には、失われた技術や財宝が残っている。

だから人は危険地帯に向かう。

安全だからではない。
そこにしか、生活を変えるだけの価値が残っていないからだ。

停滞戦線時代の辺境では、魔素汚染地帯は忌避されると同時に、稼ぎ場でもある。
危険な森の手前には仮設市場が立ち、坑道の入口には安宿と鍛冶場ができ、廃村に近い街道には護衛待ちの荷車が並ぶ。

人々は魔素を恐れながら、魔素に依存していく。

これがこの時代の歪みである。

1-7. AoL 視点における「前線」

LoFの視点で見れば、前線とは国家、軍、学園、魔王軍、魔群帯、古代文明、禁忌研究といった大きな構造の中にある。

だがAoLの視点で見れば、前線はもっと近い。

前線とは、子どもが一人で越えてはいけない橋である。
前線とは、夜になると閉じられる共同井戸である。
前線とは、鍛冶屋が「その先で拾った鉱石は素手で触るな」と言う採掘跡である。
前線とは、宿屋の女将が「今日は戻りが遅いね」と窓の外を見る時間である。
前線とは、ギルド受付が依頼票に赤い紐を結ぶ瞬間である。

つまり AoL における前線とは、生活と危険の境界である。

この境界は、日々少しずつ動く。
魔物が減れば、人々は一步外へ出る。
犠牲が出れば、村は一步退く。
拠点が改善されれば、危険地帯への距離が縮まる。
信用が高まれば、より深い情報が得られる。
仲間が死ねば、同じ道が以前より遠くなる。

AoL のキャンペーンは、この境界線の変化を描く。

世界の地図が大きく塗り替わらなくてもよい。
村の外れの古井戸を取り戻すだけで、そこには物語がある。
廃倉庫を修理して寝床にするだけで、そこには成長がある。
行方不明者の遺品を持ち帰るだけで、そこには帰還の重みがある。

1-8. この時代の主人公たち

停滞戦線時代の AoL キャンペーンにおける主人公は、最初から世界に選ばれた存在である必要はない。

むしろ、選ばれていないことが重要である。

彼らは、次のような人物でよい。

- 魔物に故郷を追われた避難民
- ギルドに登録したばかりの新人
- 家族の薬代を稼ぐために危険な依頼を受ける若者
- 荷運びから探索者へ転じた労働者
- 戦場帰りだが平時の暮らしに馴染めない元兵士
- 文字が読めるため受付補助をしていた孤児
- 祈りは知っているが奇跡を起こせない見習い神官
- 修理だけが得意な職人見習い
- 料理、裁縫、会計、看病、交渉で仲間を支える者

彼らは英雄ではない。
だが、無力でもない。

小さな判断を積み重ねられる。
準備できる。
逃げ道を選べる。
仲間を起こせる。
壊れた道具を直せる。
住民の話を聞ける。
危険な場所から帰ってこられる。

AoL において、最初の偉業は勝利ではない。
生還である。

1-9. サンプルゲームへの変換指針

停滞戦線時代を AoL ローグライト RPG に変換する場合、第 1 に必要なのは「巨大な世界設定」ではなく「触れる生活圏」である。

プレイヤーが最初に見るべきものは、大陸地図ではない。

宿代、食料、依頼掲示板、疲れた受付、壊れた剣、薄暗い探索地の入口である。

したがってサンプルゲームの最初の舞台は、次の条件を満たすとよい。

- 小さな拠点がある
- 拠点には宿、雑貨屋、鍛冶屋、治療所、ギルド窓口がある
- 近くに危険だが稼げる探索地がある
- 住民が困っている
- 魔素上昇の影響が生活に出ている
- すぐには世界の真相に届かない
- 帰還と信用が成長の中心になる
- 戦闘以外の技能にも意味がある
- 拠点改善が生活実感につながる
- 最終目標は世界救済ではなく、生活圏の維持または回復である

これにより、停滞戦線時代は単なる背景設定ではなく、ゲーム内の一日一日に作用する圧力となる。

1-10. 第1章のまとめ

停滞戦線時代とは、戦争が止まりながらも生活が削られていく時代である。

魔王不在は平和ではなく、原因不明の不安を生んだ。
魔素上昇は災害であると同時に資源でもあり、人々を危険地帯へ向かわせる。
冒険者ギルドは英雄の登竜門ではなく、生活と危険をつなぐ現場窓口となった。
信用は名声より近く、金よりも命をつなぐことがある。
前線は国境ではなく、村の外れ、坑道の入口、夜の井戸端にある。

AoL 視点の停滞戦線時代で描くべきものは、世界の命運ではない。

今日の食事。
安全な寝床。
修理された装備。
帰ってきた仲間。
少し上がった信用。
昨日より少しだけ広がった生活圏。

それらの積み重ねが、この時代における冒険である。

AoL 停滞戦線時代 ワールドガイド：生活圏編

第2章 魔素上昇後の生活

2-0. この章の目的

停滞戦線時代を語るとき、国家や軍、魔王軍、魔素研究機関は大きな存在である。

しかし **“Ashes of Living”** で描くべき中心は、まずそこではない。

この章では、魔素上昇が人々の生活をどのように変えたのかを扱う。

魔素上昇とは、地図上の危険域が広がる現象ではない。

それは、畑の収穫が減り、井戸水が濁り、夜道を歩けなくなり、荷馬車が来なくなり、村の若者が危険な依頼に出ていくようになる現象である。

王都の学者はそれを「大陸規模の魔素濃度上昇」と呼ぶ。

前線の人々は、それをもっと簡単に呼ぶ。

“暮らしが痩せていく時代。”

それが、停滞戦線時代を AoL 視点で見たときの実感である。

2-1. 魔素は見えない災害である

魔素は、火事や洪水のように一目で分かる災害ではない。

多くの場合、それは少しずつ始まる。

最初は、畑の端に奇妙な苔が生える。

次に、家畜が夜中に怯える。

井戸水に金属のような味が混じる。

森の鳥が鳴かなくなる。

月のない夜に、誰もいない廃屋から明かりが漏れる。

こうした小さな異変が積み重なり、やがて人々は気づく。

この土地は、もう以前と同じではない。

魔素上昇の厄介な点は、被害がはっきりと線引きできないことである。

ある家の井戸だけが濁る。

ある畑だけ作物がねじれる。

ある子どもだけが夜に同じ夢を見る。

ある道だけで何度も馬が足を止める。

そのため、魔素災害は住民同士の不信も生む。

「あの家が井戸を汚したのではないか」

「旅人が持ち込んだのではないか」

「森の民が何かを隠しているのではないか」

「魔族の血が混じった者がいるからではないか」

魔素そのものより、人々の疑心暗鬼が共同体を壊すこともある。

2-2. 食料事情の悪化

魔素上昇が最初に生活へ打撃を与えるのは、食料である。

すべての畑が一斉に枯れるわけではない。
だが、収穫量は落ちる。
味が変わる。
保存が利かなくなる。
虫が増える。
食べられるが、食べ続けると体調を崩す作物が混じる。

村によっては、収穫の一部を「人間用」と「家畜用」と「廃棄用」に分けるようになった。
ひどい地域では、「今日は食べてもよい根菜」を選ぶために、薬師や祈祷師、古老の判断が必要になる。

代表的な変化

- 小麦や大麦の収穫量が落ちる
- 根菜類が奇妙に肥大化する
- 果実の一部が毒性を帯びる
- 干し肉や保存食に黒い斑点が出やすくなる
- 魔素苔や灰色カビが倉庫に入り込む
- 野生動物の肉が安全かどうか判断しづらくなる

食料不足は単純な飢えだけでは終わらない。
物価が上がり、盗みが増え、村同士の関係が悪くなる。
冒険者ギルドには「魔物退治」だけでなく、「食料護送」「備蓄庫の警備」「汚染倉庫の調査」といった依頼が増える。

AoLのサンプルゲームでは、食料は単なる回復アイテムではなく、生活圈そのものの状態を示す指標として扱うとよい。

食料が高い町は、危機に近い。
温かい食事を出せる宿は、まだ踏みとどまっている。
無料の炊き出しがある場所には、必ずそれを支える誰かの負担がある。

2-3. 水と井戸の不安

食料よりも深刻なのが水である。

井戸や川が魔素に汚染されると、その地域の生活は一気に崩れる。
水は代替が利きにくい。
運ぶには重い。
保存も難しい。
水源が危険になった村は、遠からず放棄される。

魔素汚染された水は、必ずしも見た目で分かるわけではない。
透明なまま、飲んだ者に悪夢を見せることもある。
逆に濁っていても、煮沸すれば飲める場合もある。
この曖昧さが、人々の生活をさらに不安定にする。

よくある井戸の異常

- 水面に灰色の膜が張る
- 汲み上げると金属臭がする
- 飲むと強い眠気に襲われる
- 夜だけ水位が上がる
- 井戸の底から小さな発光虫が出る
- 水を飲んだ家畜が攻撃的になる
- 水桶の中に存在しないはずの砂が溜まる

井戸を守ることは、町を守ることに等しい。
そのため、前線拠点では井戸番、浄水係、薬師、神官、魔術師が重要な役割を持つ。

小さな村では、井戸の異変を隠すこともある。
「井戸が汚染された」と知られれば、交易商が来なくなり、婚姻話が消え、村ごとに見捨てられるからである。

このため、井戸の調査依頼はAoLに非常に向いている。
敵を倒すだけでなく、真実を報告するか、村の事情を汲んで黙るか、別の水源を探すかという判断が生まれる。

2-4. 住まいと安全な寝床

AoLにおいて、安全に眠れる場所は重要な資産である。
停滞戦線時代では、それがさらに貴重になっている。

魔素上昇後、人々は夜を以前より恐れるようになった。
魔物は暗闇から出るとは限らない。
だが、夜は見張りが減り、人の不安が増え、魔素による幻覚や悪夢が強まりやすい。

村では、家ごとに眠る習慣が減り、数家族が一つの建物に集まって眠ることが増えた。
前線拠点では、宿屋の床、教会の長椅子、倉庫の隅、馬小屋、荷車の下までもが寝床になる。

寝床の階層

	寝床		状態	
	---		---	
	野宿		最も危険。疲労が抜けず、夜間イベントが起きやすい	
	倉庫・馬小屋		雨風は防げるが、安心はできない	
	安宿		疲労は回復するが、盗難や騒動が起きることもある	
	信頼できる宿		士気が回復し、情報も得やすい	
	仲間や支援者の家		信用の成果。金では買えない安全	
	拠点化された家屋		長期キャンペーンにおける生活基盤	

停滞戦線時代では、宿泊費は単なる経費ではない。
どこで眠るかは、誰に信用されているか、どれだけ危険な地域にいるか、共同体の中でどの位置にいるかを表す。

「今日は屋根の下で眠れた」
それだけで、一日の成功になることがある。

2-5. 交易と物流の停滞

戦争が止まっているにもかかわらず、物流は安定していない。

理由は単純である。
道が危険になったからだ。

魔物は軍隊のように国境を越えてくるわけではない。
街道脇の森から出る。
廃村に巣を作る。
橋の下に潜む。
魔素の濃い谷に群れる。
荷馬車の車輪音に反応して追ってくるものもいる。

そのため、行商人や荷運びは、以前よりも護衛を必要とするようになった。
護衛費が上がる。
輸送日数が伸びる。
物資が遅れる。
価格が上がる。
そして、危険地帯に近い町ほど貧しくなる。

物流停滞による影響

- 塩、油、布、釘、薬が高くなる
- 保存食の価値が上がる
- 修理用の金具が不足する
- 安物の装備が増える
- 中古品の流通が活発になる
- 盗賊と密輸商が増える
- 冒険者が護送依頼に駆り出される

前線拠点では、金貨よりも「次の荷馬車がいつ来るか」の方が重要な情報である。
どれほど金を持っても、町に薬がなければ治療は受けられない。
どれほど報酬が出ても、食料がなければ人は動けない。

これにより、AoL では買い物そのものがドラマになる。
店に品物があること。
店主が信用売りしてくれること。
壊れた装備を直せる職人が町にいること。
それらはすべて、生活の勝利である。

2-6. 労働と日銭

魔素上昇後、安定した職は減った。
農地は不安定になり、鉱山は閉鎖され、街道は危険になり、村の仕事は縮小した。

その一方で、危険な仕事は増えた。

- 魔物の死骸処理
- 汚染地帯の調査
- 物資護送
- 井戸の確認
- 廃屋の解体
- 畑の境界見回り
- 避難民キャンプの警備
- 消えた家畜の搜索
- 魔素苔の採取
- 遺品回収

これらは、英雄の仕事ではない。
多くは安く、汚く、危険で、誰かがやらなければならない仕事である。

AoL の PC たちは、こうした仕事で日銭を得る。
最初から大きな使命を背負う必要はない。
むしろ、最初の依頼は「村外れの倉庫に残った小麦袋を取りに行く」程度でよい。

だが、その倉庫までの道には、足跡がない。
扉の内側から爪痕がある。
袋の一つが裂かれ、床に灰色の胞子が広がっている。

それで十分に冒険になる。

2-7. 家族と共同体の変化

魔素上昇は、家族のあり方も変えた。

若者は町を出る。
ある者は冒険者になる。
ある者は荷運びになる。
ある者は軍やギルドに雇われる。
ある者は帰らない。

老人と子どもだけが村に残ることもある。
働き手を失った家では、畑の維持ができなくなる。
畑が荒れると、魔素苔や野生化した作物が入り込む。
さらに村が弱る。

一方で、血縁に頼れない人々は、新しい共同体を作る。
冒険者仲間、避難民同士、同じ宿の住人、同じ教会に集まる者たち、同じ井戸を守る者たち。

AoLにおける「仲間」は、単なる戦闘パーティではない。
危険な世界で眠る場所と食事を分け合う、生存単位である。

共同体の変化の例

- 家族単位から拠点単位へ生活が移る
- 逃げてきた者同士で仮の家族ができる
- 種族や出自の違う者が同じ仕事でつながる
- 子どもを共同で見守る仕組みができる
- 信用できる冒険者が町の半住民扱いになる
- 逆に、失敗した冒険者は町から距離を置かれる

信用は、停滞戦線時代の第二の通貨である。
金で買えない寝床、食事、情報、治療、見逃し、紹介状は、信用によって得られる。

2-8. 魔素と健康

魔素上昇は、身体と精神にも影響を与える。

ただし、魔素汚染は必ずしも即死や変異を意味しない。
多くの場合、それはもっと曖昧で、じわじわと生活を削る。

- 眠りが浅くなる
- 同じ悪夢を見る
- 傷の治りが遅くなる
- 食欲が落ちる
- 突然怒りっぽくなる
- 逆に感情が薄くなる
- 幻聴や既視感が増える
- 古傷が疼く
- 祈りや魔法の感覚が乱れる

前線では、これらをまとめて「魔素あたり」と呼ぶことがある。
医学的に正確な言葉ではないが、人々は経験的に知っている。

魔素の濃い場所に長くいると、人は少しずつ変わる。

エルフ系は変化を早く察知するが、精神的な負担を受けやすい。
ドワーフ系は地下や鉱石の異常に詳しいが、失われた坑道の記憶に縛られやすい。
魔族系は魔素に慣れている者もいるが、そのこと自体が周囲の不信を招く。
人間種は最も数が多く、症状の出方もばらつきが大きい。

治療院や神殿は、傷だけでなく、眠れない者、怯える者、怒りを抑えられない者を受け入れる場所になっている。

2-9. 魔素資源と危険な利益

魔素は災害である。
しかし同時に、資源でもある。

魔素を帯びた鉱石、結晶、苔、獣の骨、変質した木材、発光する水晶片。
それらは危険だが、高く売れることがある。

このため、魔素汚染地帯には人が入る。
入ってはいけないと分かっているけど、金になるからだ。

前線拠点の経済は、しばしばこの危険な利益に依存する。
魔物が出るから冒険者が集まる。
冒険者が集まるから宿屋が成り立つ。
素材が売れるから商人が来る。
商人が来るから町が残る。
町が残るから、また誰かが危険地帯に入る。

これは停滞戦線時代の残酷な循環である。

よく扱われる魔素資源

資源	用途	危険
魔素結晶片	魔術触媒、研究素材	長期保管で周囲を汚染する
灰鉱石	武具、炉材、補強材	加工時に有毒な粉塵を出す
青苔草	薬、鎮静剤	採取地が危険
変質骨	護符、研究素材	呪いや病の噂が絶えない
魔素木材	杖、弓、儀式具	乾燥中に発火・発光することがある

AoL では、この「危険だが売れる」素材が重要である。
PC たちは、危険だから避けるのではなく、危険だと分かっているけど入らざるを得ない。

今日の食事と明日の治療費のために。

2-10. 情報の価値

停滞戦線時代では、正確な情報が命を救う。

どの道がまだ通れるか。
どの井戸が危ないか。
どの村が避難したか。
どの商人が信用できるか。
どの魔物が夜に動くか。
どの宿なら荷物を盗まれないか。
どの依頼が報酬に見合わないか。

こうした情報は、地図よりも重要なことがある。

冒険者ギルド、酒場、宿屋、鍛冶屋、教会、荷馬車隊、難民キャンプは情報の集まる場所である。情報は金で買えることもあるが、多くの場合、信用や交換によって得られる。

「昨日、南の道で荷馬車が戻ってきた」
「北の森では鳥が鳴かない」
「鍛冶屋が灰鉱石を買い渋っている」
「治療院に同じ悪夢を見る患者が増えている」
「ギルドが新人にも深い依頼を回し始めた」

こうした噂は、シナリオの入口になる。

AoL では、情報収集は戦闘前の準備であり、生活の一部であり、人間関係の成果である。

2-11. 町が生きているかを示すもの

サンプルゲームで町や拠点を作るとき、その町がどれほど危機にあるかを示すために、次の項目を考えるとよい。

町の生活指標

指標	安定している町	危機にある町
---	---	---
食料	温かい食事が出る	保存食が高騰している
水	井戸が複数使える	水番が常駐している
宿	旅人を受け入れる余裕がある	床まで埋まっている
鍛冶	修理を受けられる	金具や炭が足りない
治療	薬と人手がある	怪我人が廊下に寝ている
ギルド	依頼を選べる	危険依頼しかない
住民	噂話に余裕がある	よそ者に厳しい
子ども	外で遊んでいる	建物から出されない
夜	灯りがある	門が早く閉まる

この表は、拠点作成やシナリオ導入に使える。
PC が拠点を改善すれば、これらの指標が少しずつ良くなる。
逆に、依頼に失敗したり、魔素汚染が広がったりすれば、町は目に見えて衰えていく。

2-12. ゲームへの落とし込み

この章の内容は、AoL ローグライト RPG では次のようにゲーム要素へ変換できる。

リソース

- 食料：生活の余裕
- 疲労：労働、移動、不眠、汚染の蓄積
- 士気：共同体と仲間の精神状態
- 所持金：選択肢の広さ
- 信用：金では買えない支援
- 拠点状態：長期的な生活基盤

イベント

- 井戸の異常調査

- 荷馬車の護衛
- 倉庫の汚染確認
- 薬草採取
- 夜間の見張り
- 避難民の受け入れ
- 汚染食品の処分
- 失踪した家畜の搜索
- 店主からの信用取引
- 治療院の人手不足

成長候補

- 危険察知
- 野営
- 料理
- 修理
- 交渉
- 看病
- 荷運び
- 地図
- 採取
- 事情通
- 拠点の井戸改善
- 倉庫の防カビ処理
- 宿屋との信用強化
- 治療院との関係強化

AoL の成長は、戦闘の強さだけではない。
魔素上昇後の生活を生き抜くための技術、信用、場所、人間関係が成長対象になる。

2-13. シナリオフック

井戸の底の光

町で唯一安全だった井戸の底に、青白い光が見えるようになった。
水はまだ飲める。
だが、子どもたちが同じ夢を見るようになっている。

依頼主は町の水番。
彼は、ギルドに正式依頼を出せば町の評判が落ちると恐れている。

届かない塩

塩を積んだ荷馬車が予定日を過ぎても来ない。
町の保存食作りが止まり、宿屋と治療院が困っている。
街道には魔物だけでなく、塩を狙う人間もいる。

灰色の小麦袋

放棄された倉庫に、まだ使えるかもしれない小麦袋が残っている。
取りに行けば町の食料事情は少し改善する。
だが、倉庫の床には灰色の胞子が広がっている。

眠れない宿

最近、安宿の客が夜中に叫び出す。
女将は魔物の仕業ではなく、部屋の壁材に使われた古い木材が原因ではないかと疑っている。

その木材は、かつて魔素汚染地帯から安く買われたものだった。

温かいスープの日

教会が炊き出しを行う日、町の空気が少しだけ和らぐ。
だが、その日に限って食料庫の鍵が壊されていた。
犯人を捕まえるか、事情を聞くか、食料を分け直すか。

2-14. 章のまとめ

魔素上昇後の生活は、派手な崩壊ではなく、日々の小さな喪失として現れる。

食事が乏しくなる。
水が不安になる。
夜が怖くなる。
道が遠くなる。
物が高くなる。
人が疑い深くなる。
それでも誰かが井戸を守り、鍛冶屋が刃を直し、宿屋が火を絶やさず、冒険者が帰ってくる。

停滞戦線時代の生活とは、滅びを待つことではない。
危険が少しずつ近づいてくる中で、今日を何とか成立させる営みである。

AoL が描くべきなのは、その営みの中で生まれる小さな選択である。

誰を助けるか。
何を持ち帰るか。
どこで眠るか。
誰に信用されるか。
どの危険を引き受け、どの危険から逃げるか。

そして、明日もまだ、ここで暮らせるか。

AoL 停滞戦線時代 ワールドガイド：生活圏編

第3章 魔物発生と日常の危険

3-0. この章の目的

停滞戦線時代において、魔物は「遠い戦場にいる敵」ではない。
それは、畑の端に現れ、井戸の底で蠢き、夜道に足音を残し、廃屋の梁に巣を作る。

魔王不在により大規模戦争は止まっている。
だが、魔素濃度の上昇によって魔物の自然発生と増殖が広がり、人々の生活圏そのものが削られている。

この章では、魔物を単なる戦闘対象ではなく、生活環境を変える存在として扱う。
AoLにおいて重要なのは、魔物を何体倒したかではなく、魔物の出現によって何が失われ、何を守る必要が生まれるかである。

3-1. 魔物発生は「事件」ではなく「環境変化」である

かつて、魔物は森の奥、古い遺跡、魔族領、魔素濃度の高い洞窟などに現れるものと考えられていた。
村人にとって魔物は恐ろしい存在ではあったが、同時に「近づかなければよいもの」でもあった。

しかし停滞戦線時代では、その前提が崩れている。

魔素濃度の上昇により、これまで魔物が発生しなかった場所でも、低級魔物や変質生物が自然発生するようになった。

例：

- 野菜倉庫に小型魔物が湧く
- 井戸の水脈に粘性生物が棲みつく
- 家畜小屋に夜だけ影のような獣が現れる
- 廃村に死骸喰いが集まる
- 墓地の近くで灯火に似た魔素霊が漂う
- 坑道の奥では、古い工具や鉱石に魔素が宿る
- 森の境目が年々村へ近づいてくる

この変化は、単発の討伐依頼では終わらない。
一度魔物が発生した場所は、魔素の淀みが残りやすく、再発生の危険を抱える。

そのため、魔物退治とは「敵を倒す」だけではなく、汚染源を調べ、巣を焼き、井戸を塞ぎ、住民を避難させ、再発生を監視する作業でもある。

3-2. 魔物は生活圏を細かく削る

魔物の恐ろしさは、単純な戦闘力だけではない。
むしろ、生活圏を少しずつ削っていくことが本当の脅威である。

村人が畑の北側へ行かなくなる。
子どもが夕方以降に外へ出られなくなる。
猟師が森へ入らなくなる。
商人が旧街道を使わなくなる。
家畜を放牧できなくなる。
夜の見張りが必要になる。
薪拾いに護衛が必要になる。

井戸水を飲む前に確認が必要になる。

これらは一つ一つは小さい。
だが積み重なると、村や町は維持できなくなる。

魔物の出現によって変化するもの：

生活要素	影響
食料	畑・家畜・狩猟地が使えなくなる
水	井戸や水路が汚染される
物流	商人が来なくなる、物価が上がる
治安	夜間外出が危険になる
仕事	護衛、討伐、回収、見張りの仕事が増える
信用	生還した者、危険を引き受けた者の価値が上がる
共同体	逃げる者、残る者、責任を押しつけ合う者が出る

AoL では、魔物の脅威は HP を削るだけでなく、食料、士気、信用、拠点機能、NPC 関係を揺らす。

3-3. 日常に現れる低級魔物

停滞戦線時代の多くの地域で問題になるのは、災害級の大型魔物ではない。
日常を壊すのは、もっと小さく、しつこく、数の多い魔物である。

大鼠・灰鼠

魔素を帯びて大型化した鼠。
倉庫、下水、廃屋、坑道浅層に出る。

脅威：

- 食料を食い荒らす
- 病気や魔素汚染を運ぶ
- 夜間に子どもや病人を襲う
- 数が増えると家畜小屋を荒らす

AoL 的役割：

- 新人向け討伐依頼
- 食料事情悪化の原因
- 倉庫・厨房・地下室探索の導入

穴蝙蝠・灰羽蝙蝠

坑道、廃屋、鐘楼、地下水路などに棲む小型飛行魔物。
群れで動き、暗闇や音に反応する。

脅威：

- 夜道や坑道で奇襲する
- 士気を削る
- 傷口から熱病を起こす
- 魔素の濃い場所へ人を誘導するような動きを見せることがある

AoL 的役割：

- 暗所探索の危険
- 松明、耳栓、静かな移動の重要性を示す
- 疲労や士気の消耗要因

毒孢子・歩く菌床

汚染された森、地下倉庫、湿った坑道、廃村の食糧庫などに発生する。
一見すると植物や苔に見える。

脅威：

- 吸い込むと疲労や発熱
- 視界を奪う孢子を撒く
- 食料や薬草を汚染する
- 火で焼くと有毒煙が出る場合がある

AoL 的役割：

- 「倒せば終わり」ではなく、処理方法を考えさせる敵
- 採取、薬草、食料保管と関わる
- 灰翼の民や薬師の出番を作る

影犬・夜走り

夜間だけ輪郭を濃くする獣型魔物。
昼間は足跡や毛だけが残ることもある。

脅威：

- 夜道で孤立した者を襲う
- 家畜を奪う
- 追跡が難しい
- 恐怖によって士気を削る

AoL 的役割：

- 夜間移動のリスク
- 見張り、犬、灯火、結界の重要性
- 「夜を越す」こと自体をシナリオにする

灰喰い蟲

魔素を帯びた灰、腐敗物、死骸、汚染鉱石を食う小型魔物。
単体では弱い、群れになると装備や荷物を傷める。

脅威：

- 皮袋、食料袋、木箱を食い破る
- 鉱石や魔素結晶に集まる
- 死骸処理を怠ると増える
- 防具の留め具や革紐を傷める

AoL 的役割：

- 装備耐久や荷物管理を脅かす
- 探索後の処理、拠点衛生の重要性を示す
- 魔素汚染地帯の「掃除屋」としても使える

3-4. 魔物はなぜ町の近くに出るのか

住民はよくこう言う。

「昔はこんな所に魔物なんて出なかった」

それは多くの場合、正しい。
魔物が増えた原因は一つではない。

主な要因：

1. 魔素濃度の上昇

もっとも基本的な原因。
土地そのものが魔物の発生条件を満たし始めている。

2. 放棄された生活圏

廃村、使われなくなった倉庫、閉鎖坑道、崩れた水路などは魔素が淀みやすい。
人の手が入らなくなった場所ほど、魔物が棲みやすい。

3. 死骸と腐敗物

戦闘、飢饉、家畜の病死、避難の失敗によって放置された死骸は、魔物や魔素霊を呼ぶ。
死者を弔えないことは、宗教的問題であると同時に衛生問題でもある。

4. 魔素資源の採掘

魔素結晶、灰鉱石、変質薬草などを採取するために人々が危険地帯へ入る。
その結果、魔物の巣を刺激したり、魔素を町へ持ち帰ったりする。

5. 魔物側の生息圏拡大

魔物にとっては、人間の村へ侵入しているという意識はないかもしれない。
魔素濃度が上がった土地は、彼らにとって新しい生息地である。

この視点は、魔物を単なる悪ではなく、環境変化によって増えた存在として描くために重要である。

3-5. 魔物発生時の村や町の対応

魔物が出たとき、住民はすぐ冒険者を呼べるとは限らない。
多くの場合、まず自分たちで対処しようとする。

初期対応

- 夜間外出を禁止する
- 子どもを一箇所に集める
- 家畜を柵内に戻す
- 井戸や倉庫を封鎖する

- 見張りを立てる
- 鐘や太鼓で警報を決める
- 薪や油を準備する
- 古い祈祷札や護符を貼る

対処が遅れた場合

- 食料が失われる
- 怪我人が増える
- 士気が下がる
- 誰かが村を出ていく
- 村長や神官が責任を問われる
- 外部の傭兵やギルドに借金して依頼を出す

冒険者への依頼化

依頼が出るのは、住民だけでは対処できなくなった後であることが多い。
そのため依頼には、単なる討伐以上の切迫感がある。

例：

- 倉庫の大鼠を退治してほしい
- 夜に家畜を襲う影犬を追ってほしい
- 井戸底の粘性魔物を調べてほしい
- 廃屋から聞こえる声の正体を確かめてほしい
- 墓地に出る灯りを消してほしい
- 薬草畑の毒胞子を処理してほしい

3-6. 冒険者に求められるのは討伐だけではない

AoLにおいて、冒険者は単なる戦闘員ではない。
特に新人冒険者や無名の傭兵に求められるのは、細かな危険仕事である。

求められる役割：

- 見張り
- 追跡
- 死骸処理
- 巣の焼却
- 子どもの護送
- 物資回収
- 汚染地点の目印付け
- 井戸や倉庫の確認
- 夜間警備
- 怪我人の搬送
- 再発生の監視

これらの仕事は名誉ある英雄譚にはなりにくい。
しかし、町や村を維持するには不可欠である。

新人にとっては、こうした仕事を積み重ねることで信用が生まれる。

- 「大鼠退治で逃げなかった」
- 「夜番を最後まで務めた」
- 「怪我人を背負って戻った」
- 「報酬より先に井戸を塞いだ」

そうした小さな行為が、AoLにおける成長である。

3-7. 魔物と士気

魔物は肉体だけでなく、士気を削る。

特に、魔物の姿を直接見なくても、次のような状況は人々を疲弊させる。

- 夜ごとに鳴き声が聞こえる
- 家畜が一匹ずつ消える
- 井戸の底から泡が上がる
- 畑に知らない足跡がある
- 森から帰ってこない者がいる
- 何かが屋根の上を歩く音がする
- 子どもが同じ悪夢を見る
- 死体が見つからない

このような恐怖は、戦闘より長く続く。

ゲーム上は、魔物が近くにいるだけで士気さが下がる、夜を越すたびに不安が増す、情報を得ることで士気低下を軽減できる、といった処理に落とし込める。

3-8. 魔物発生と信用

魔物発生時、人々は誰を信用するかを見ている。

危険を前にしたとき、町や村では次のような評価が生まれる。

- 逃げた者
- 残った者
- 見張りに立った者
- 子どもを守った者
- 報酬を吊り上げた者
- 無償で手を貸した者
- 失敗を隠した者
- 死者を弔った者

AoLでは、魔物退治の結果だけでなく、その過程でどう振る舞ったかが信用に影響する。

例：

行動	信用への影響
依頼達成後に原因を報告した	ギルド信用上昇
怪我人を優先して救助した	住民信用上昇
死骸処理を怠った	再発生、信用低下
報酬だけ受け取り汚染源を放置した	商人には評価されるが住民信用低下
魔族や灰翼の民を一方的に疑った	少数民族からの信用低下
恐怖で逃げたことを正直に報告した	信用低下を防ぐ場合もある

信用は、戦闘結果とは別の成長軸である。

3-9. 魔物と偏見

魔素上昇後の社会では、魔物の発生と魔族・亜人・少数民族への偏見が結びつきやすい。

魔物が出ると、人々は原因を探す。

そして、原因が分からないとき、しばしば近くにいる「異質な者」が疑われる。

疑われやすい存在：

- 魔族系住民
- 灰翼の民
- 森から来たエルフ
- 坑道を知るドワーフ
- 魔法使い
- 流浪の傭兵
- 最近来た難民
- 薬師や呪術師
- ギルドに登録していない探索者

実際には、魔物発生の原因は環境変化や魔素だまりであることが多い。

だが、恐怖の中では理屈より感情が先に立つ。

この構造は、AoL のシナリオで重要な葛藤を生む。

例：

- 灰翼の民が井戸を浄化していたのに、井戸を汚した犯人だと疑われる
- ドワーフの旧坑道知識が必要だが、住民は坑道民を責めている
- 魔族難民の子どもが魔物発生の原因と決めつけられる
- エルフの薬師が毒胞子を処理できるのに、魔女扱いされる

冒険者は、この偏見に乗ることも、止めることもできる。

どちらを選ぶかで信用関係は変わる。

3-10. 灰翼の民と魔物発生

灰翼の民は、魔物発生と深く関わる存在として扱える。

彼らは魔族系の血を引き、高濃度魔素への耐性と、魔素を吸い取り循環させる技術を持つ。

そのため、魔素だまりを一時的に鎮めたり、魔素酔いを軽減したり、魔物の核を弱めたりできる。

しかし、その力は周囲から恐れられる。

「魔素を吸えるなら、魔物と同じではないか」

「翼を隠している者を信用できるのか」

「井戸のそばにいたから、あいつが汚したのではないか」

灰翼の民は、魔物発生を抑える力を持ちながら、魔物発生の原因だと疑われることがある。

AoL において、この立場は非常に強いドラマを生む。

灰翼の民ができること：

- 魔素だまりを一時的に弱める
- 魔素汚染の濃い場所を感知する
- 魔物の再発生地点を推測する
- 魔素酔いの仲間を応急処置する
- 汚染された小部屋を一時的に休息可能にする

灰翼の民が背負う代償：

- 疲労
- 悪夢
- 士気低下
- 身体形質の露出
- 住民からの恐怖
- 魔素を吸いすぎた後の体調不良
- 自分自身が魔物に近づくのではないかという不安

彼らは便利な浄化装置ではない。
身体を削って、一時的な安全を作る人々である。

3-11. ゲームへの落とし込み

魔物発生は、ゲーム内で以下のように扱える。

1. 魔物発生度

地域ごとに魔物発生度を設定する。

発生度	状態
0	安定。魔物の目撃は稀
1	噂や痕跡がある
2	小型魔物が定期的に出る
3	夜間外出が危険
4	生活施設に被害が出る
5	居住継続が困難

2. 生活被害

魔物が放置されると、以下が悪化する。

- 食料備蓄
- 物価
- 士気
- NPC 負傷
- 依頼難度
- 拠点安全度
- 交易頻度
- 住民信用

3. 討伐後の処理

魔物を倒しても、次の処理をしなければ再発生する。

- 巣を焼く
- 死骸を処理する
- 魔素だまりを鎮める
- 井戸や倉庫を清掃する
- 入口を塞ぐ
- 見張りを置く
- 神官や吸魔師に確認してもらう

4. 成長候補

魔物発生に関わる成長候補例：

- 危険察知：新規取得
- 追跡：見習い取得
- 夜番：習熟
- 死骸処理：専門化
- 魔素知識：新規取得
- 灰翼呼吸：特殊技能
- 拠点防衛柵の補強
- 井戸の浄化設備
- 住民信用強化

3-12. シナリオブック集

1. 倉庫の中の足音

食料倉庫から夜ごとに音がする。
中には大鼠の巣があるが、奥には誰かが隠した汚染鉱石もある。

焦点：

- 食料を守る
- 汚染源を見つける
- 隠した人物を探す

2. 井戸底の泡

村の井戸水に泡が混じり始めた。
飲んだ者は悪夢を見る。
井戸底には小型の粘性魔物がいるが、原因はさらに深い水脈の魔素だまりである。

焦点：

- 水の確保
- 魔素濃度の調査
- 灰翼の民への協力依頼

3. 夜に走るもの

家畜が夜ごとに消える。
足跡は途中で途切れている。
影犬が原因だが、出現場所は廃屋の地下にある古い魔素炉と関係している。

焦点：

- 夜間見張り
- 追跡
- 廃屋探索
- 住民の恐怖を抑える

4. 毒孢子の薬草畑

治療院の薬草畑に毒孢子が広がった。
焼けば畑は失われる。
処理には薬師、神官、灰翼の民の協力が必要になる。

焦点：

- 生活資源を守る
- 専門職との関係
- 早急な判断

5. 魔物を呼ぶ子

ある魔族系の子どもが町に来てから魔物が増えた、という噂が流れる。
実際には、子どもは魔素だまりを感知して怯えていただけだった。

焦点：

- 偏見
- 情報収集
- 住民感情
- 真の発生源の発見

6. 灰翼の代償

灰翼の吸魔師が、井戸の魔素を抑えるために毎晩力を使っていた。
だが、その身体は限界に近い。
村は彼を恐れながら、彼なしでは水を保てない。

焦点：

- 誰が代償を払うのか
- 井戸を放棄するか、別の水源を探すか
- 灰翼の民への信用

3-13. GM・制作者向け指針

魔物を出すときは、次の問いを考える。

1. その魔物はどこから来たのか
2. 何を食べ、どこに巣を作っているのか
3. その出現で生活の何が困っているのか
4. 誰が得をし、誰が損をしているのか
5. 討伐だけで解決するのか
6. 再発生を防ぐには何が必要か
7. 誰が疑われているのか
8. この事件で信用はどう変わるのか

AoLにおける魔物は、戦闘のためだけに存在しない。
魔物は、世界が壊れかけていることを生活者に知らせる兆候である。

そして冒険者は、その兆候の中へ入り、何かを持ち帰る。

報酬でも、怪我でも、情報でも、信用でも、後悔でもよい。

ただし、最も価値があるのはいつも同じである。

生きて帰ること。
それを待つ誰かがいること。

3-14. 第3章の要約

- 魔物発生は単発事件ではなく、生活環境の変化である。
- 魔物は畑、水、倉庫、夜道、家畜、物流、士気を削る。
- 低級魔物こそ日常を壊す。
- 討伐だけでなく、巢の処理、汚染源調査、再発生防止が重要。
- 魔物発生は偏見と結びつきやすい。
- 灰翼の民は魔素を抑える力を持つが、そのために疑われる。
- AoL では魔物退治の結果だけでなく、過程と代償が信用を変える。
- 魔物は、世界の危機を生活者の足元に運んでくる存在である。

AoL 停滞戦線時代 ワールドガイド：生活圏編

第4章 冒険者ギルドの現場

4-0. この章の目的

停滞戦線時代における冒険者ギルドは、英雄を送り出すための華やかな組織ではない。

それは、町の不安、村の困窮、商人の損失、職人の依頼、遺族の願いを、危険地帯へ向かう者たちに割り振る現場窓口である。

依頼掲示板に貼られた一枚の紙は、誰かにとっては日銭であり、誰かにとっては最後の希望であり、誰かにとっては帰ってこない理由になる。

この章では、AoLにおける冒険者ギルドを「危険と生活を交換する場所」として扱う。

4-1. 停滞戦線時代におけるギルドの役割

停滞戦線時代では、大規模戦争こそ止まっているが、生活圏の各地で魔物発生、魔素汚染、物流停滞、避難民増加が続いている。

軍は動きが遅い。
領主は全ての村を守れない。
神殿は治療と祈りだけで手一杯である。
商人は利益の出ない危険地帯へ荷を出したがない。

その隙間を埋めるのが冒険者ギルドである。

ギルドは以下のような役割を担う。

- 依頼の受理と掲示
- 危険度の査定
- 冒険者の登録と身元管理
- 報酬の仲介
- 失踪者や遺品の管理
- 帰還報告の記録
- 治療院、宿屋、鍛冶屋、雑貨屋との連携
- 町や村からの苦情処理
- 魔物発生や魔素汚染の情報収集

ギルドは国家ではない。
しかし、前線地域においては、実質的に小さな行政機関として機能することが多い。

4-2. ギルド支部は前線行政である

前線拠点や辺境支部のギルドは、単なる依頼受付所ではない。

そこには、依頼掲示板だけでなく、地図、危険記録、遺品箱、未払い台帳、死亡確認票、薬草の在庫表、討伐証明の検分台が置かれている。

支部の中には、以下のような役職が存在する。

受付係

依頼の紹介、冒険者登録、報告受付を担当する。
新人冒険者と最も多く接する存在であり、彼らの顔色や装備状態もよく見ている。

査定係

依頼の危険度、報酬、必要人数、推奨装備を見積もる。
危険度を低く見積もれば死者が出る。
高く見積もれば依頼が放置される。

支部長

支部全体の判断責任者。
住民、領主、商人、冒険者、神殿、軍との板挟みになる。

記録係

討伐数、失踪者、帰還報告、魔物発生地点、信用評価などを記録する。
一見地味だが、地域の生存率を大きく左右する。

倉庫係

納品物、討伐証明、遺品、貸出装備、非常食、救急品を管理する。
前線支部では、倉庫が命綱になる。

遺品管理係

帰らなかった冒険者の装備や荷物を預かる。
家族へ返すもの、借金の清算に回すもの、再利用されるものを分ける。

4-3. 依頼が生まれる流れ

AoLにおける依頼は、冒険の始まりである前に、生活上の穴埋めである。

依頼は次のように生まれる。

- 井戸が濁った
- 家畜が夜ごと消える
- 薬草の採取地に魔物が出た
- 倉庫に小型魔物が入り込んだ
- 商人の荷馬車が戻らない
- 旧坑道に置き忘れた工具箱を取りに行けない
- 死体や遺品を回収できない
- 魔素だまりが街道を塞いだ
- 避難民キャンプの周囲に魔物が集まり始めた

これらは、英雄のために用意された試練ではない。

誰かが困っている。
だが、その誰か自身ではどうにもできない。
だから、危険を引き受ける者に報酬が払われる。

それが依頼である。

4-4. 依頼の種類

前線支部で扱われる依頼は、おおむね以下に分類される。

討伐依頼

魔物や害獣を排除する依頼。
最も分かりやすいが、最も死者も出やすい。

例：

- 大鼠退治
- 灰ゴブリンの巣の確認
- 倉庫に入り込んだ魔物の排除
- 夜道に出る骸獣の討伐

採取依頼

薬草、鉱石、木材、魔素結晶片などを集める依頼。
戦闘を避けられることもあるが、荷重、疲労、帰路の危険が問題になる。

例：

- 青苔草の採取
- 灰鉱石の納品
- 魔素結晶片の回収
- 冬越し用の薪集め

回収依頼

忘れ物、遺品、工具、地図、荷物、死体を回収する依頼。

例：

- 鍛冶屋の工具箱回収
- 失踪冒険者の認識票回収
- 荷馬車の積荷確認
- 旧村落から家族の遺品を持ち帰る

調査依頼

危険地帯の状況を確認する依頼。
戦うことより、見て帰ることが重要になる。

例：

- 中層の安全確認
- 新しい魔素だまりの位置確認
- 廃村の生存者調査
- 魔物の種類と数の確認

護衛依頼

商人、神官、吸魔師、職人、避難民などを目的地まで守る依頼。

例：

- 薬師の採取同行
- 灰翼の民の吸魔作業護衛
- 修理屋を旧水門まで連れて行く
- 避難民の移送

雑務依頼

一見地味だが、町を支える依頼。

例：

- 倉庫整理
- 壊れた柵の修理
- 夜警の交代
- 炊き出しの手伝い
- 負傷者の搬送

AoL では、雑務依頼も重要である。

戦わない仕事によって信用が増え、NPC との関係が強化され、生活基盤が整うことがある。

4-5. 危険度査定とランク制度

ギルドは依頼ごとに危険度を設定する。
ただし、この査定は常に正確ではない。

魔物は移動する。
魔素だまりは広がる。
雨で足場は悪くなる。
依頼人は危険を軽く言うことがある。
冒険者は報酬を見て無理をする。

そのため、AoL におけるランク制度は「強さの称号」ではなく、**どの程度の危険を任せられるかの目安**である。

低ランク冒険者

- 町周辺の小依頼
- 採取、回収、雑務
- 低級魔物の討伐
- 近距離の護衛

低ランクでも安全とは限らない。
むしろ準備不足の新人が集まるため、事故率は高い。

中堅冒険者

- 複数日の探索
- 汚染地帯の調査
- 複数魔物の討伐
- 前線拠点間の護衛

中堅は支部にとって最も使い勝手がよいが、最も酷使されやすい。

上位冒険者

- 異常個体の討伐
- 高濃度魔素地帯の調査
- 拠点防衛
- 重要人物護衛
- 未知の探索地突入

上位冒険者は少ない。
そのため、前線支部では上位冒険者の不在が常に問題になる。

4-6. 新人冒険者の現実

新人冒険者は足りない。
しかし、十分に守られているわけではない。

魔物発生が増えれば、低級依頼も増える。
熟練者は高危険依頼へ回される。
結果として、小さな依頼は新人に流れる。

新人冒険者は、以下のような理由で危険にさらされる。

- 報酬に対して準備費が足りない
- 装備の質が低い
- 撤退判断が遅い
- 地形を読めない
- 依頼人の言葉を信じすぎる
- 荷物を詰めすぎる
- 仲間の疲労を見落とす
- 成功体験で無理をする

ギルドは新人を守ろうとする。
だが、全員を止められるほど余裕はない。

掲示板の前には、いつも同じ光景がある。

今日の食事代を必要とする者。
装備代を借金した者。
家族に仕送りしたい者。
避難民キャンプから来た者。
名を上げたい者。
本当は怖くてたまらない者。

彼らは依頼票を剥がし、町の外へ向かう。

4-7. 帰還報告と信用

AoLにおける冒険者の評価は、敵を何体倒したかだけでは決まらない。

ギルドが重視するのは、次のような要素である。

- 生きて帰ったか
- 報告は正確か
- 依頼品を誤魔化していないか
- 仲間を見捨てなかったか
- 住民に乱暴をしなかったか
- 危険を過小申告していないか
- 失敗した時に隠さず報告したか
- 借りた装備を返したか
- 遺品を持ち帰ったか

帰還報告は、単なる報酬受け取りではない。
ギルドが地域の危険情報を更新するための重要な手続きである。

たとえ依頼に失敗しても、正確な報告をした者は信用を失いすぎない。
逆に、成功しても虚偽報告をした者は、支部から危険視される。

4-8. 報酬、手数料、未払い問題

ギルドは依頼人と冒険者の間に入り、報酬の管理を行う。

多くの場合、依頼人は報酬の一部または全額をギルドに預ける。
ギルドは依頼達成後、手数料を差し引いて冒険者へ支払う。

しかし、前線では問題が絶えない。

- 依頼人が報酬を払えない
- 納品物の質で揉める
- 討伐証明が不十分
- 依頼内容より危険が大きかった
- 冒険者が追加報酬を求める
- 遺品の所有権で争う
- 商人が危険を隠していた

ギルド職員は、剣を振るわなくても毎日戦っている。

報酬をきちんと支払わせること。
無茶な依頼を止めること。
嘘を見抜くこと。
怒る住民と疲れた冒険者の間に立つこと。

これも前線支部の仕事である。

4-9. ギルドと町の施設連携

冒険者ギルドは単独では機能しない。

前線支部は、町の施設と密接に連携している。

宿屋

疲労回復、情報収集、冒険者の生存確認に関わる。
宿屋の女将は、誰が無理をしているかを受付より先に知っていることがある。

鍛冶屋

装備修理、武器防具の査定、回収品の鑑定に関わる。
鍛冶屋が「この剣では行くな」と言えば、それは立派な警告である。

雑貨屋

食料、薬草、矢、灯り、ロープ、袋、保存瓶などを扱う。
準備を怠る冒険者は、雑貨屋の店主にも顔を覚えられる。

治療院

怪我、魔素酔い、疲労、恐慌、感染症に対応する。
治療院の記録は、魔物発生や汚染地帯の傾向を知る手がかりにもなる。

酒場

噂、失敗談、成功談、誇張された武勇伝が集まる。
正確ではないが、無視できない情報源である。

灰翼の民や吸魔師

魔素汚染への対処に関わる専門職。
ギルドは彼らを必要とするが、町の偏見との調整も必要になる。

4-10. ギルド職員の仕事

ギルド職員は、冒険者ではない。
だが、彼らもまた前線で生きている。

受付係は、新人に無理な依頼を渡すかどうかで悩む。
支部長は、町を守るために誰かを危険地帯へ送る。
記録係は、帰ってこなかった者の名を台帳に書く。
倉庫係は、血のついた装備を洗い、再び貸出棚に戻す。
遺品管理係は、指輪や手紙を封筒に入れる。

ギルド職員は、冒険者を送り出す。
そして、帰ってこない者を待つ。

この職員たちは、AoL において重要な NPC である。

彼らとの信頼関係は、良い依頼、正確な情報、融通の利いた支援につながる。
逆に信用を失えば、安い依頼しか回されず、危険情報も遅れて届くかもしれない。

4-11. ギルドの暗部と限界

冒険者ギルドは必要な組織だが、善良なだけではない。

前線支部には、常に限界がある。

- 人手不足
- 予算不足
- 依頼過多
- 熟練冒険者の不足
- 負傷者の増加
- 住民からの圧力
- 領主や商人の介入
- 危険度の過小評価
- 新人の使い潰し
- 記録の改ざん
- 死亡率の隠蔽

支部によっては、冒険者の命より依頼達成数を優先する者もいる。
逆に、冒険者を守りすぎて住民から恨まれる支部もある。

ギルドは万能ではない。
それでも、ギルドがなければ町はもっと早く壊れる。

4-12. 冒険者ランクの AoL 的解釈

冒険者ランクは、単純な強さの階段ではない。

AoL では、ランクは以下のような意味を持つ。

- どの危険度の依頼を任せられるか
- どの程度の信用があるか
- どれだけ正確に帰還報告できるか
- どの施設が融通を利かせてくれるか
- どの NPC が話を聞いてくれるか
- どの危険情報にアクセスできるか

高ランクになれば、強い敵を倒せる。
しかしそれ以上に、より危険な情報と重い責任が回ってくる。

ランクが上がることは、自由になることではない。
町や支部から「より危険な仕事を任せてもよい」と判断されることでもある。

4-13. ゲームへの落とし込み

AoL ロードライトでは、ギルドの現場性を以下のようにゲームへ反映できる。

依頼掲示板

依頼を選ぶ画面。
危険度、報酬、推奨準備、依頼人、期限を表示する。

ギルド信用

依頼達成、正確な報告、生還、遺品回収、住民対応で上がる。
失敗隠し、虚偽報告、依頼放棄、住民被害で下がる。

帰還報告

探索から帰った時に成果を確認する。
生還、依頼達成、危険克服、発見、信用上昇などに応じて GP を得る。

危険情報

信用やランクが上がると、より詳しい情報が開示される。

例：

- 出現しやすい魔物
- 汚染地形の位置
- 隠し通路の噂
- 前回失踪した冒険者の行き先
- ボスや異常個体の兆候

ギルド職員との関係

受付係、支部長、記録係、倉庫係などとの信頼度を持たせる。
関係が深まると、特別依頼、事前情報、貸出装備、追加報酬交渉が発生する。

失敗報告

失敗しても、正直に報告すれば信用の減少を抑えられる。
逆に、成功しても嘘をつけば長期的に不利になる。

4-14. シナリオフック

1. 安すぎる大鼠退治

倉庫に大鼠が出たという低報酬依頼。
しかし実際には、倉庫の奥に魔素だまりができており、大鼠は異常繁殖している。

2. 帰ってこない新人たち

低級採取依頼に出た新人冒険者が戻らない。
ギルドは救助依頼を出すが、支部長は「もう手遅れかもしれない」と考えている。

3. 嘘をついた商人

街道調査依頼。
商人は「小型魔物が出るだけ」と説明していたが、本当は荷馬車は何台も消えている。

4. 遺品箱の手紙

遺品管理係が、死亡した冒険者の荷物から未送達の手紙を見つける。
届け先は、現在魔素汚染で封鎖された村にある。

5. 吸魔師の護衛

灰翼の民の吸魔師が、汚染井戸を一時浄化するため村へ向かう。
村人は彼を必要としているが、同時に強く恐れている。

6. 支部長の隠し台帳

ギルド支部の死亡率が公式記録より高いという噂がある。
記録係は何かを隠している。

7. 依頼掲示板の空白

いつも大量の依頼が貼られている掲示板が、ある朝だけ不自然に空になっている。
支部長は「今日は外へ出るな」とだけ言う。

8. 報酬未払い騒動

村が依頼料を払えなくなり、冒険者たちが怒っている。
だが村には本当に食料も金も残っていない。

9. 帰還者の証言不一致

同じ探索地から帰った二組の冒険者の報告が食い違う。
片方は何かを隠しているのか、それとも探索地そのものが変化しているのか。

10. 支部閉鎖命令

領主から、採算の取れない前線支部を閉鎖する命令が届く。
支部がなくなれば、周辺村は依頼を出す場所を失う。

4-15. この章の要点

- 冒険者ギルドは英雄の登竜門ではなく、生活と危険をつなぐ現場窓口である。
- 依頼は冒険ではなく、誰かの生活上の困りごとから生まれる。
- ギルド支部は前線行政として機能する。
- 冒険者の評価は戦闘力だけでなく、生還、報告、信用、誠実さで決まる。
- 新人冒険者は必要とされるが、十分に守られているわけではない。
- ギルド職員もまた、前線で生きる重要な NPC である。
- ギルドには暗部と限界があり、それ自体がシナリオの題材になる。
- AoL ロードライトでは、依頼、帰還、信用、GP 成長の中核として機能する。

AoL 停滞戦線時代 ワールドガイド：生活圏編

第5章 前線拠点と辺境支部

5-0. この章の目的

この章では、停滞戦線時代における **前線拠点** と **辺境支部** を扱う。

停滞戦線時代には国家が存在している。

王国、商業同盟、海邦国、魔族圏、旧魔王軍残党、自治都市、辺境領など、多くの政治単位が地図上には残っている。

しかし、Ashes of Living で重要なのは、王都の玉座や国家戦略そのものではない。

重要なのは、国家の手が届ききらない場所で、誰が井戸を守り、誰が門を閉め、誰が冒険者に依頼を出し、誰が死者の名簿を管理しているかである。

前線拠点とは、戦争のための砦とは限らない。

それは、魔素汚染地帯の外縁に作られた町であり、廃村を再利用した避難所であり、冒険者ギルド支部を中心に成り立つ半自立の生活圏である。

辺境支部とは、単なるギルドの受付ではない。

そこは依頼、報酬、信用、治療、宿泊、物資、遺品、噂、恐怖が集まる現場の中枢である。

この章では、PC たちが活動する「拠点」を、世界観とゲーム構造の両面から定義する。

5-1. 国家は存在するが、遠い

停滞戦線時代の大陸には国家が存在している。

代表的なものには、人類圏最大国家であるアルセリア王国、商業都市連合であるカルディナ自由同盟、海洋国家ラグナヴェイル海邦国、そして魔王不在のまま分裂した魔族圏や旧魔王軍残党がある。

国家は貨幣を発行し、法律を定め、軍を持ち、代官や徴税官を派遣する。

主要街道、城塞都市、港、王都、学園、軍事拠点には国家の力が見える。

しかし、停滞戦線時代の問題は、国家が存在しないことではない。

国家が存在していても、すべての村を守れるほど余裕がないことが問題なのである。

魔素濃度の上昇により、各地で魔物が発生し、街道が寸断され、農地が汚染され、避難民が増加している。軍は主要都市と重要街道の防衛で手一杯であり、辺境の小村や鉱山町に十分な兵を回せない。

そのため、生活者にとって国家はしばしばこう感じられる。

- 税を取りに来るもの
- 通行証を発行するもの
- 危険地帯に立入禁止札を立てるもの
- 物資を徴発するもの
- しかし、夜に家畜小屋へ現れる魔物を退治してはくれないもの

この距離感が、AoL における国家の基本である。

国家は背景として存在する。

だが、PC たちが明日食べるパンや、今夜眠る寝床を直接保証してくれる存在ではない。

5-2. 地方行政の限界

地方行政は、国家と生活者の間に立つ。

代官所、町役場、徴税所、街道監視所、難民登録所、守備隊詰所などがその姿である。

平時であれば、地方行政は以下を担う。

- 税の徴収
- 土地と家屋の記録
- 市場や倉庫の管理
- 街道と橋の維持
- 難民や移住者の登録
- 軍や王都への報告
- 治安維持
- 災害時の避難指示

しかし停滞戦線時代では、地方行政そのものも疲弊している。

書類は溜まり、使者は帰らず、税収は減り、守備兵は不足し、避難民は増え続ける。
代官が無能とは限らない。善良な代官であっても、食料も人員も情報も足りなければ、できることは限られる。

そのため、地方行政はしばしば冒険者ギルドや商会、教会、地元有力者に依存する。

たとえば、ある村で井戸が魔素汚染された場合、行政が直接解決できるとは限らない。

- 代官所は汚染を記録する
- 立入禁止の札を立てる
- 王都へ報告書を送る
- 代替水源の配給を手配しようとする
- しかし、実際に井戸底へ降りるのは冒険者や吸魔師である

この「記録する行政」と「危険を引き受ける現場」の分離が、停滞戦線時代の特徴である。

5-3. 前線拠点とは何か

前線拠点とは、魔素汚染地帯や魔物発生地帯の外縁に置かれた生活・防衛・探索の中継点である。

それは必ずしも軍事要塞ではない。

むしろ AoL における前線拠点は、以下のような場所であることが多い。

- 汚染された森の手前にある村
- 旧街道沿いの宿場町
- 鉱山跡に隣接する交易拠点
- 廃城を再利用した避難所
- 魔物被害で人口が半減した町
- 冒険者ギルド支部を中心に再編された辺境集落
- 難民キャンプと市場が融合した仮設都市
- ドワーフ鉱区の旧門前町
- 神殿と治療院を中心に成立した保護区

前線拠点には、常に二つの顔がある。

一つは、生活の場所としての顔。

人々はそこで食べ、眠り、子を育て、商いをし、祈り、修理し、噂をする。

もう一つは、危険への出口としての顔。

門の向こうには、魔素だまり、廃坑、汚染林、魔物の巣、壊れた街道、死者の残した荷車がある。

前線拠点は安全地帯ではない。

しかし、危険地帯と比べれば、まだ眠れる場所である。

それゆえに、人々はそこに集まる。

5-4. 辺境支部の役割

辺境支部とは、前線拠点に置かれた冒険者ギルドの現場機関である。

王都や大都市のギルド本部と異なり、辺境支部は非常に実務的である。

華やかな受付や立派な訓練場があるとは限らない。

古い倉庫を改装しただけの建物。

酒場の二階を間借りした受付。

廃神殿の一角に貼られた依頼掲示板。

守備隊詰所と同じ建物に押し込まれた小さな窓口。

それでも、辺境支部には人が集まる。

なぜなら、そこには仕事があり、情報があり、報酬があり、生還記録があるからだ。

辺境支部の主な役割は以下である。

- 依頼の受付と掲示
- 危険度の査定
- 冒険者の登録
- 帰還報告の確認
- 報酬の仲介
- 住民からの苦情処理
- 未帰還者の記録
- 遺品の保管
- 治療院や宿屋との連絡
- 行政・商会・神殿との調整
- 危険区域の情報共有

辺境支部は、国家でも商会でも神殿でもない。

だが、国家より早く動き、商会より危険に近く、神殿より現実的に報酬を扱う。

そのため、停滞戦線時代の前線拠点では、辺境支部が実質的な現場中枢になることが多い。

5-5. 前線拠点に必要な施設

AoL の前線拠点には、次のような施設が存在する。

冒険者ギルド支部

依頼掲示板、報告窓口、ランク管理、危険情報、未帰還者名簿を扱う。

PC たちの仕事の中心となる場所。

宿屋

安全な寝床を提供する。
疲労と士気を回復する重要施設。
しかし、前線拠点の宿屋は混雑しやすく、金がなければ馬小屋や共同部屋に回される。

酒場・食堂

食事、噂、仲間探し、依頼主との接触に使われる。
温かい食事は士気を回復する。
同時に、酔った冒険者の喧嘩や危険な噂も生まれる。

鍛冶屋・修理屋

武器、防具、工具、荷車、扉、井戸の滑車などを修理する。
前線拠点では、鍛冶屋は戦闘職だけでなく生活維持の要である。

雑貨屋・物資商

食料、包帯、油、縄、矢、保存袋、ランタン、薬草などを扱う。
物資不足時には価格が高騰し、信用取引が重要になる。

治療院・神殿

怪我、病気、魔素酔い、恐怖、精神疲労を扱う。
神官や薬師は、単にHPを回復するだけでなく、町の士気を支える。

倉庫・荷捌き場

物資の保管場所。
汚染物資や回収品の一時隔離にも使われる。
魔物や鼠、盗賊の被害を受けやすい。

代官所・町役場

税、土地、通行証、難民登録、禁止区域指定などを扱う。
住民からは必要だが面倒な場所として見られている。

守備隊詰所・見張り塔

町壁や門の防衛を担う。
ただし守備隊は町の外へ積極的に出るとは限らない。

共同井戸・水場

町の生命線。
魔素汚染や毒、死体、魔物の巣が絡むと重大事件になる。

避難民区画

故郷を失った人々が暮らす場所。
治安問題、食料問題、差別、病気、労働力供給、情報流入のすべてが集まる。

5-6. 前線拠点の住民

前線拠点には、多様な人々が集まる。

元からの住民

土地に根を張って暮らしていた人々。
避難民や冒険者の増加を必要としつつ、同時に迷惑にも感じている。

避難民

汚染された村や魔物被害を受けた地域から逃れてきた人々。
労働力にもなるが、配給と寝床を必要とするため、町の負担にもなる。

冒険者

危険地帯へ向かう労働者。
町に金を落とすが、喧嘩、怪我、未払い、死亡、遺品問題も持ち込む。

職人

鍛冶屋、修理屋、大工、革職人、薬師、料理人など。
彼らがいなければ、前線拠点は長く機能しない。

商人

物資を運び、買い、売る。
生活を支えるが、危険地帯を資源と見るため、住民と衝突することもある。

神官・薬師

身体と心の回復を担う。
魔素酔いや恐怖に対処するため、前線拠点では非常に重要。

守備兵・自警団

町の門と夜警を守る。
ただし、外の危険に出るかどうかは士気と報酬次第である。

少数民族・魔族系住民

灰翼の民のように、魔素汚染に対処する技術を持つ者もいる。
彼らは必要とされるが、同時に疑われる。

このように、前線拠点は単一の共同体ではない。
必要に迫られて集まった人々が、互いに不信を抱えながら、それでも同じ門の内側で生きている場所である。

5-7. 拠点の安全度

AoL では、拠点にも状態がある。

前線拠点は、ただの背景ではなく、PC たちの行動によって改善も悪化もする生活基盤である。

安全度

町が魔物や盗賊、暴動、魔素汚染からどれだけ守られているか。

安全度が低いと、夜間イベント、物資盗難、宿泊費上昇、士気低下が起きやすい。

物資量

食料、薬、工具、矢、油、布、薪などの在庫。

物資量が低いと、価格が上がり、依頼報酬が現物払いになり、住民不満が増える。

信用

PCたちやギルド支部が、住民・商人・行政からどれだけ信頼されているか。

信用が高いと、後払い、情報提供、危険依頼、宿の割引、NPC 支援が得られる。

士気

町全体の気力。

未帰還者、魔物襲撃、食料不足、寒さ、噂によって下がる。

依頼達成、生還、祭り、温かい食事、井戸の復旧などで上がる。

汚染度

魔素が町の生活圏へどれだけ入り込んでいるか。

汚染度が高いと、病気、悪夢、魔物発生、井戸汚染、作物変質が増える。

拠点改善

PC たちは GP や報酬、素材、信用を使って拠点を改善できる。

例：

- 倉庫の補強
- 井戸の封印
- 治療院への薬草納入
- 宿屋の寝床追加
- 鍛冶屋の炉修理
- 見張り塔の再建
- 避難民区画の整理
- ギルド掲示板の整備
- 汚染物資の隔離小屋設置
- 灰翼の民の吸魔処置場確保

拠点改善は、AoL における重要な成長である。

強い剣を買うことだけが成長ではない。

眠れる場所を増やすことも、仲間を生き延びさせる力である。

5-8. 国家と前線拠点の関係

前線拠点は国家から完全に独立しているわけではない。

多くの場合、拠点はどこかの領主、王国、都市同盟、商会、神殿、軍、あるいは旧自治組織に形式上属している。

しかし実際の運営は、現場判断に委ねられやすい。

国家と前線拠点の関係は、次のような形で表れる。

王国領の前線拠点

王国旗が掲げられ、代官や守備隊がいる。

法制度は整っているが、手続きが多く、支援は遅い。

商業同盟圏の前線拠点

商会倉庫、市場、契約書、信用取引が発達している。
物資は豊富だが、何事にも値段が付く。

海邦国系の前線拠点

港、河川、船、潮汐観測、海上交易が重要。
魔素潮や海魔物、孤島探索に関わる。

旧ドワーフ領の前線拠点

鉱山、炉、地下水路、古い門、氏族遺産が残る。
灰喰らいの坑道やラストヘイヴン型の舞台に向く。

魔族圏境界の前線拠点

人間、魔族、混血、灰翼の民、難民、密輸商人が入り混じる。
偏見と実利が常に衝突する。

無所属の開拓拠点

国家の保護が薄いかわりに自由度が高い。
自警団、ギルド支部、商人、PCたちの行動がそのまま町の運命に直結する。

国家は拠点の上にある。
しかし、拠点を今日動かしているのは、そこにいる人々である。

5-9. 前線拠点で起こる日常事件

前線拠点では、世界を揺るがす大事件でなくても、毎日のように問題が起きる。

- 井戸水が濁った
- 宿の寝床が足りない
- 倉庫の食料が鼠に荒らされた
- 冒険者が報酬未払いで暴れた
- 難民区画で病人が出た
- 守備兵が夜警を拒んだ
- 鍛冶屋の炉が魔素で不安定になった
- 依頼主が危険を過小申告していた
- 灰翼の吸魔師が倒れた
- 商人が汚染鉱石を買い叩いた
- 代官が危険区域の封鎖を命じた
- ギルド支部長が行政と住民の板挟みになった

これらはすべて、AoLのシナリオになり得る。

前線拠点は、探索地の入口であると同時に、事件の発生源でもある。

5-10. ゲームへの落とし込み

前線拠点は、コンピューターゲーム化する際の中心画面になる。

拠点画面

町名、状況、士気、物資、安全度、汚染度を表示する。
背景やキャプションは、現在の状態に応じて変化する。

施設メニュー

宿屋、ギルド、鍛冶屋、雑貨屋、治療院、酒場、倉庫などを選択できる。

依頼掲示板

討伐、採取、回収、調査、護衛、生活支援依頼を提示する。

拠点改善

GP、素材、金、信用を使って町を改善する。

町イベント

日数経過、依頼結果、探索失敗、未帰還者、物資不足などに応じて発生する。

信用管理

ギルド、住民、商会、行政、少数民族、職人など、相手ごとの信用を持たせる。

拠点の変化

PCたちの行動によって、町が少しずつ変化する。

- 宿の寝床が増える
- 鍛冶屋の品揃えが増える
- 治療院の回復効果が上がる
- 依頼の危険度情報が正確になる
- 住民が挨拶するようになる
- 逆に、失敗が続くと町が暗くなる

AoLにおいて、拠点は単なるメニュー画面ではない。
生還の意味を受け止める場所であり、成長の対象である。

5-11. シナリオフック

井戸の底の黒い水

前線拠点唯一の共同井戸が魔素に汚染された。
行政は封鎖を命じるが、水がなければ避難民区画がもたない。
PCたちは井戸底の異物を回収し、灰翼の吸魔師を護衛しなければならない。

代官の封鎖命令

王国代官が、危険地帯への立入禁止を命じた。
しかし、その先には町の薬草採取地がある。
命令を守れば病人が増え、破れば犯罪者になる。

宿屋の最後の部屋

嵐の夜、宿屋に泊まれる部屋は一つしか残っていない。
冒険者、病人、商人、灰翼の少女、守備隊員がその部屋を求める。

誰を優先するかで町の信用が変わる。

鍛冶屋の炉心異常

旧ドワーフ炉を利用していた鍛冶屋の炉が不安定になった。
放置すれば爆発する。
止めれば町の装備修理がしばらくできなくなる。

避難民区画の夜

難民区画で魔物発生の噂が流れる。
実際には、汚染された荷物を持ち込んだ商人が原因だった。
だが住民の疑いは、魔族系住民と灰翼の民に向いている。

支部長の帳簿

ギルド支部の帳簿に不自然な報酬未払いがある。
支部長は何かを隠している。
それは汚職なのか、未帰還者の遺族へ密かに送っていた金なのか。

商会の値付け

カルディナ系商会が、汚染鉱石を危険価格で買い集めている。
町は潤うが、探索に向かう新人が増えすぎている。

門の外の灯り

夜、門の外に小さな灯りが見える。
避難民か、魔物の誘いか、行方不明の冒険者か。
守備隊は門を開けたがらない。

5-12. この章のまとめ

前線拠点は、停滞戦線時代の縮図である。

そこには国家の旗があり、地方行政があり、ギルド支部があり、商人がいて、避難民がいて、職人がいて、少数民族がいて、危険地帯へ向かう冒険者がいる。

しかし、どれか一つが万能なわけではない。

国家は遠い。
行政は疲弊している。
ギルドは必要だが冷たい。
商人は物資を運ぶが利益を求める。
神殿は祈るが、薬草がなければ治療できない。
住民は助けを求めるが、よそ者を疑う。

その中でPCたちは、依頼を受け、探索し、帰還し、少しずつ信用を得る。

前線拠点は、彼らが帰る場所である。
そして、彼らが守るかもしれない場所である。

第6章 物価・通貨・生活費

停滞戦線時代において、金銭は贅沢のためだけにあるのではない。
それは、温かい食事、安全な寝床、乾いた靴、折れていない刃、清潔な包帯を買うためにある。

一枚の銅貨が足りなかったために、冒険者は雨漏りする納屋で眠る。
一枚の銀貨を惜しんだために、錆びた剣で坑道へ入る。
一晩の宿代を払えたために、翌朝も仲間は歩ける。

Ashes of Livingにおける生活費とは、数字ではなく、生存の余白である。

6-1. 停滞戦線時代の金銭感覚

魔素濃度の上昇は、物価にも影響を与える。

森が危険になれば薪が高くなる。
街道に魔物が出れば塩が届かなくなる。
井戸が汚染されれば清潔な水に値がつく。
鉱山が封鎖されれば釘一本、鍋一つ、矢じり一つまで高くなる。

停滞戦線時代の経済は、王都の市場だけで決まるものではない。
その地方の安全度、物流、作物、鉱山、拠点の士気、魔物発生状況によって、日々変動する。

安全な内地では安いものが、前線拠点では高価になる。
逆に、汚染鉱石や魔素結晶のように、危険地帯でしか手に入らない品は、前線で安く買い叩かれ、内地で高く売られることもある。

AoL では、物価は単なる背景ではない。
それは、冒険者がどの依頼を受けるか、何を諦めるか、誰に借りを作るかを決める圧力である。

6-2. 通貨と物々交換

人間圏では、多くの地域で王国貨幣またはそれに準じる銀貨・銅貨が使われている。
ただし、前線拠点や辺境では、貨幣だけが価値を持つわけではない。

よく使われる取引手段には、次のようなものがある。

- 銅貨、銀貨、金貨
- 食料、塩、酒、油
- 薬草、包帯、消毒酒
- 鉄片、釘、矢じり、革紐
- 魔素結晶、汚染鉱石、古代部品
- 労働、護衛、修理、運搬
- ギルド信用によるツケ払い

辺境では、貨幣よりも「今すぐ使える物」の方が価値を持つことがある。
冬前の村では銀貨より干し肉が喜ばれ、鍛冶場では金貨より良質な炭が求められる。

冒険者にとって重要なのは、財布の中身だけではない。
誰が自分にツケを許してくれるか。
誰が後払いで道具を貸してくれるか。
誰が信用して宿の扉を開けてくれるか。

金銭と信用は、常に結びついている。

6-3. 食費と宿代

食事と寝床は、AoLの基本である。

安全な町ならば、安い粥と共同寝台で一晩をしのげる。
だが、前線拠点では、清潔な水、乾いた寝床、温かい汁物だけでも十分な贅沢になる。

食事の目安

- 粥、黒パン、薄いスープ：安価。腹は膨れるが、疲労回復は弱い。
- 干し肉、豆、根菜入りの煮込み：一般的。探索前の食事として好まれる。
- 肉料理、卵、乳製品、果物：やや高価。士気回復に役立つ。
- 清潔な水、薬湯、魔素抜きされた酒：汚染地帯周辺では価値が高い。

宿の目安

- 馬小屋、納屋、共同部屋：安い、盗難・寒さ・疲労のリスクがある。
- 安宿の相部屋：標準的。休息は取れるが、騒音や衛生問題がある。
- 個室：高価。安全な睡眠、怪我人の静養、内密な相談に向く。
- ギルド提携宿：信用があれば割引や後払いが可能。
- 前線診療宿：治療院に近いが、病人や負傷者が多く、空気が重い。

安い宿を選ぶことは間違いではない。
だが、眠れなかった一晩が、翌日の探索で命取りになることもある。

6-4. 装備の維持費

剣は買って終わりではない。
革鎧は濡れれば傷む。
弓弦は切れる。
靴底は減る。
ランタンには油が要る。

停滞戦線時代では、装備の維持費が冒険者の生活を圧迫する。

特に重要な費用は次の通りである。

- 武器の研ぎ直し
- 鎧や盾の補修
- 靴、外套、背負い袋の修理
- 矢、投げ縄、松明、油の補充
- 雨具、防寒具、予備の布
- 魔素汚染を受けた装備の洗浄
- 汚染鉱石や魔物素材を扱った道具の処理

装備を手入れしない冒険者は、すぐに見抜かれる。
鍛冶屋は刃を見れば、その者がどのように戦ったかを知る。
宿屋は靴を見れば、その者がどれだけ無理をして歩いたかを知る。
ギルド職員は修理記録を見れば、その者が危険を軽く見ているかどうかを知る。

装備維持は、信用にも関わる。

6-5. 薬・治療・魔素対策品

怪我は金を食う。
病は時間を食う。
魔素汚染は、その両方を奪う。

前線拠点でよく取引される治療品には、次のようなものがある。

- 包帯
- 消毒酒
- 鎮痛薬
- 止血薬
- 薬草軟膏
- 疲労回復薬
- 魔素酔い止め
- 浄水粉
- 魔素除けの香
- 汚染物を包む封袋
- 灰翼の民が作る魔素濾過符

魔素対策品は、地域によって値段が大きく変わる。
汚染が薄い内地では珍品として扱われるが、前線拠点では生活必需品である。

灰翼の民や吸魔師が関わる処置は、さらに複雑である。
彼らは魔素酔いの応急処置や、井戸周辺の魔素抜きに大きな力を発揮する。
しかし、その技術は偏見と結びついており、正規の治療費として扱われないことも多い。

ある町では、吸魔師は高額な専門職である。
別の村では、彼らは「怪しい魔族崩れ」と見なされ、食事と寝床だけで危険な処置を求められる。

これは、物価の問題であると同時に、社会の問題である。

6-6. 前線価格と安全地価格

同じ品物でも、場所によって価値は変わる。

安全地で安く、前線で高いもの

- 穀物
- 塩
- 清潔な水
- 医薬品
- 鉄製品
- 矢と弓弦
- 靴
- 油
- 紙とインク

これらは生活に必要なだが、前線では供給が不安定になりやすい。

前線で安く、内地で高いもの

- 魔物素材
- 汚染鉱石
- 魔素結晶
- 古代遺物の破片
- 危険地帯の薬草
- 変質した木材や骨

これらは危険地帯で得られるが、前線では買い叩かれやすい。
冒険者は、命を賭けて手に入れた素材が、商人の秤の上で安く評価されることに何度も直面する。

価格変動の原因

- 街道の封鎖
- 魔物発生
- 軍の徴発
- 商会の買い占め
- 代官所の税
- 難民流入
- 冬支度
- 汚染地帯の拡大
- ギルドの大型依頼

価格は、世界の状態を映す。
物価表は、戦況図の一種である。

6-7. 物流、商会、買い占め

停滞戦線時代の商人は、危険を運ぶ者でもある。

塩を運ぶ馬車は、魔物に襲われる。
薬を運ぶ隊商は、関所で止められる。
鉄を運ぶ船は、港の魔素潮で遅れる。
それでも商人が来なければ、前線拠点は干上がる。

商会は、拠点にとって必要な存在である。
同時に、時には不満の対象にもなる。

- 必需品を高値で売る
- 汚染鉱石を安く買い叩く
- 借金で冒険者を縛る
- 代官やギルドと癒着する
- 危険な依頼を下請けに流す
- 灰翼の民や難民を低賃金で使う

ただし、すべての商人が悪人というわけではない。
彼らもまた、護衛費、関税、損耗、盗賊、魔物、天候、魔素汚染のリスクを背負っている。

AoL では、商人は敵でも味方でもなく、生活を動かす力として描くとよい。

6-8. 借金、ツケ、信用払い

前線の冒険者は、しばしば金が足りない。

宿代が足りない。
薬代が足りない。
剣の修理代が足りない。
仲間の治療費が足りない。
それでも、次の依頼へ行かなければならない。

そこで生まれるのが、借金とツケである。

ツケが利く相手

- 馴染みの宿屋
- 信用してくれる鍛冶屋
- ギルド提携の雑貨屋
- 世話になった治療師
- 助けたことのある村人
- 同じ出身地の商人

ツケは単なる後払いではない。
それは、関係の証である。

信用が高い冒険者は、金がなくても一晩泊まれる。
信用が低い冒険者は、金を持っていても前払いを求められる。

借金の危険

借金は、物語を動かす。

- 危険な依頼を受けざるを得なくなる
- 商会に専属契約を迫られる
- ギルド報酬から天引きされる
- 装備を質に入れる
- 仲間同士で金銭トラブルが起きる
- 借金取りが支部に現れる

借金は悪ではない。
だが、選択肢を狭める。

6-9. 報酬の相場

依頼報酬は、危険度だけで決まるわけではない。

依頼主に金があるか。
ギルドの補助金が出るか。
地域に人手があるか。
その依頼が町にとってどれほど重要か。
依頼を受ける者がどれほど信用されているか。

これらで報酬は変わる。

低額依頼

- 荷運び
- 倉庫整理
- 見張り
- 近場の薬草採取
- 小動物や低級魔物の駆除
- 遺失物の回収

生活費にはなるが、装備を整えるには足りないことが多い。

標準依頼

- 街道護衛
- 汚染地帯の短時間探索
- 小規模な魔物巢の調査

- 村の井戸や倉庫の確認
- 危険素材の採取
- 荷馬車の救援

新人から中堅冒険者の主な収入源。

高額依頼

- 重要人物の護衛
- 深部探索
- 魔素汚染源の調査
- 失踪者救出
- 軍や代官所からの密命
- 大型魔物の討伐
- 旧遺跡や旧鉱山の封鎖解除

高額依頼は魅力的だが、準備費も高く、失敗時の損失も大きい。

6-10. 貧しさと選択

AoLにおける貧しさは、単に金がないことではない。
選べる安全策が減ることである。

金がないから、安い宿に泊まる。
金がないから、薬を半分だけ買う。
金がないから、壊れた盾をそのまま使う。
金がないから、危険度の高い依頼を受ける。
金がないから、信用できない商人の話聞く。

逆に、少し余裕があるだけで、冒険者は多くの危険を避けられる。

- 予備の松明を買う
- 水袋を余分に持つ
- 靴を直す
- 治療院で休む
- 仲間に温かい食事を奢る
- 支部の職員に礼をする
- 拠点の改善に金を出す

豊かさとは、無茶をしなくてよい状態である。

6-11. 国家と地方経済

国家は遠くにある。
だが、物価には影を落とす。

王国軍が穀物を徴発すれば、辺境のパンは薄くなる。
東方帝国との緊張が高まれば、鉄と馬の値段が上がる。
カルディナ自由同盟の商人が汚染鉱石を買い集めれば、坑道への依頼が増える。
ラグナヴェイル海邦国からの塩船が遅れば、漬物も干し肉も作れなくなる。
代官所が税を上げれば、村は依頼料を払えなくなる。

国家は冒険者の隣に座っているわけではない。
しかし、宿の粥が薄くなった時、鍛冶屋の鉄が高くなった時、薬屋の棚が空になった時、冒険者は国家の影を見る。

キャンペーン独自の国家や軍事拠点を追加する場合も、同じである。
その国家がどれほど強大かよりも、PCたちの生活圏に何をもたらすかを考える。

- 食料価格の上昇
- 通行証の必要化
- 兵站依頼の増加
- 潜入任務
- 物資の横流し
- 難民の流入
- 軍による買い占め
- 魔素研究施設の封鎖命令

国家設定は、生活費に落とし込むとAoLらしくなる。

6-12. ゲームへの落とし込み

AoLのゲーム運用では、生活費を細かく計算しすぎる必要はない。
重要なのは、金銭が選択と緊張を生むことである。

管理するとよい要素

- 所持金
- 食料
- 宿泊費
- 薬
- 装備修理費
- 探索準備品
- 信用
- 借金
- 拠点改善費

簡易ルール例

- 普通の宿泊：小額の支払いで疲労を軽減
- 良い食事：士気を少し回復
- 装備修理：次回探索の破損リスクを下げる
- 薬の購入：負傷や魔素酔いへの備え
- 信用払い：信用が高い場合、支払いを後回しにできる
- 借金：即座に資金を得るが、後で不利な依頼や利息が発生する

GPとの役割分担

GPは成長を表す。
金銭は生活維持を表す。
信用は関係性を表す。

この三つを分けることで、戦闘だけではない成長が見える。

- GP：技能、能力、特技、拠点改善
- 金銭：食事、宿、装備、薬、準備
- 信用：ツケ、割引、紹介、支援、情報

冒険者は、強くなるだけでは生き残れない。
食べ、眠り、直し、借りを返し、信用を積み上げることで、次の探索へ向かう。

6-13. シナリオフック

1. 薄くなった粥

前線拠点の宿で出される粥が、日に日に薄くなっている。
宿屋は値上げをしたくないが、穀物の在庫が尽きかけている。
原因は街道封鎖か、商会の買い占めか、それとも代官所の徴発か。

2. 鍛冶屋の鉄がない

鍛冶屋が修理を断り始めた。
鉄材が届かず、冒険者の武器も農具も直せない。
古い廃鉱に残された鉄材を回収する依頼が出る。

3. 薬代のための依頼

仲間の治療に高額な薬が必要になった。
ギルドは前借りを認めるが、その代わり危険な依頼を提示する。
受けるか、別の方法で金を集めるか。

4. 汚染鉱石の買い叩き

冒険者たちが命懸けで持ち帰った汚染鉱石を、商人が不当に安く買い叩いている。
だが、その商人は拠点に食料を運んでいる唯一の商会でもある。

5. 灰翼の処置料

魔素酔いに苦しむ子どもを救うため、灰翼の吸魔師が呼ばれる。
しかし村人たちは、処置料を払うどころか、彼女を町外れに追い返そうとしている。

6. 通行証の値段

軍が街道を封鎖し、通行証なしでは物資を運べなくなった。
通行証は高額で、商人たちは価格を引き上げる。
ギルドは密かに旧道の調査を依頼する。

7. 借金取りの来訪

冒険者の一人に借金取りが現れる。
返済期限は三日後。
提示された仕事は、どう見ても危険度に見合わない。

8. 塩船が来ない

海邦国からの塩船が遅れている。
干し肉も保存食も作れず、冬支度が進まない。
港で何が起きているのか、確認依頼が出る。

9. 拠点改善か、薬か

ギルド支部にまとまった資金が入った。
井戸を直すか、治療院に薬を入れるか、宿の屋根を直すか。
すべては選べない。

10. 一晚の個室

重傷の仲間を休ませるには、静かな個室が必要だ。
だが、手持ちの金では足りない。

宿屋に頼むか、別の客に譲ってもらうか、危険な空き家で夜を越すか。

6-14. GMへの指針

生活費は、プレイヤーを苦しめるためだけに使うものではない。
選択に意味を与えるために使う。

毎回細かく計算する必要はない。
ただし、次のような場面では金銭を前面に出すとよい。

- 探索前の準備
- 長期滞在
- 拠点の物資不足
- 仲間の治療
- 装備の破損
- 信用の変化
- 商会や行政との交渉
- 冬支度
- 難民や村人を助ける場面

プレイヤーが金を使った時は、その効果を描写する。

温かい食事で会話が増える。
直した靴で足取りが軽くなる。
余分に買った包帯で誰かが助かる。
ツケを返したことで、宿屋の態度が少し柔らくなる。

AoL では、生活に金を使うこともまた、冒険である。

6-15. 成長候補との接続

第6章の出来事は、成長システムにも接続できる。

成長候補例

- 商談：新規取得（2GP）
- 値切り：見習い→習熟（3GP）
- 装備管理：新規取得（2GP）
- 野営料理：見習い→習熟（3GP）
- 地元商会との信用強化（状況依存）
- 宿屋 NPC との絆強化（2GP）
- 拠点の食料庫改善（3GP）
- 鍛冶場の修理設備改善（4GP）
- 魔素対策品の扱いに習熟（3GP）
- 借金問題の解決による信用上昇（状況依存）

金銭を扱うセッションでも、成長は発生する。
戦わなくても、生活を立て直すことは成長である。

Ashes of Living ワールドガイド：停滞戦線時代

第7章 職業・種族・立場

7-0. この章の目的

停滞戦線時代において、人が何者であるかは、血筋や才能だけでは決まらない。
どこで生まれ、何を失い、どの共同体に属し、どの仕事で日銭を得ているか。
それらすべてが、その人物の「立場」を形作る。

AoLにおける職業や種族は、単なる能力値の違いではない。
それは、食べていく手段であり、信用の得方であり、偏見の受け方であり、危険に巻き込まれる理由である。

剣士は強いから剣士なのではない。
剣を持たなければ明日の飯を得られないから、剣士であることもある。

薬師は癒やす者であると同時に、薬草が汚染されれば真っ先に困窮する者でもある。
鍛冶屋は町に必要とされるが、鉄が届かなければ炉を閉じるしかない。
灰翼の民は魔素を鎮める力を持つが、その力ゆえに恐れられる。

この章では、停滞戦線時代に生きる人々を、職業、種族、社会的立場の三つの面から整理する。

7-1. 職業は生活手段である

AoLにおける職業は、冒険者用の役割分類に限られない。
むしろ、日常の仕事こそが世界を支えている。

前線拠点や辺境の町では、以下のような職業が重要になる。

- 農民
- 猟師
- 木こり
- 炭焼き
- 鋤夫
- 鍛冶屋
- 修理屋
- 荷運び
- 御者
- 料理人
- 薬師
- 治療師
- 祈祷師
- 商人
- 交渉役
- 書記
- 受付係
- 護衛
- 探索者
- 斥候
- 遺品回収人
- 魔素測り
- 吸魔師

これらの職業は、戦闘能力の有無で価値が決まるわけではない。
むしろ、町が生き残るためには、剣を振る者よりも、鍋を火にかける者、靴を直す者、井戸を見張る者、荷を運ぶ者の方が重要な日もある。

AoLのPCは、こうした生活職の出身であってよい。

元料理人、逃げ出した鉱夫、荷運びの少年、修理屋の娘、失業した書記、吸魔師の見習い。
彼らは英雄ではないが、生きる技術を持っている。

7-2. 冒険者とは職業ではなく状態である

停滞戦線時代において、冒険者とは必ずしも誇らしい肩書ではない。
多くの場合、それは「危険地帯へ行くことでしか日銭を得られない者」の状態を指す。

農地を失った農民。
坑道を追われた鉱夫。
親方の工房が潰れた修理屋。
故郷を焼かれた避難民。
借金を背負った若者。
軍を離れた兵士。
町に居場所のない灰翼の民。

彼らがギルドに登録し、依頼を受ける。
その瞬間、彼らは冒険者になる。

つまり、冒険者は特権階級ではない。
生活の行き詰まりと危険な機会が交差する場所に生まれる、不安定な立場である。

もちろん、冒険者として信用を得れば、宿屋にツケが利き、鍛冶屋が修理を優先し、ギルドが良い依頼を回してくれるようになる。
しかし、それは最初から与えられるものではない。
帰還し、報告し、約束を守り、少しずつ積み上げるものである。

7-3. 種族は能力ではなく生活条件である

この世界には、人間だけでなく、さまざまな知性種族が存在する。
だがAoLでは、種族を「能力値ボーナスの集合」として扱う必要はない。

種族とは、その人物がどの共同体から来たか、どのような偏見を受けるか、どの環境に強く、どの環境に弱い
かを示す生活条件である。

代表的な種族・系統は以下のように扱える。

7-4. 人間種

人間種は、多くの王国、都市、村落で多数派を占める。
農地を耕し、町を作り、街道を維持し、国家やギルドの主要な制度を支えてきた。

しかし、停滞戦線時代において、人間種の多数派性はそのまま安心にはつながらない。
人口が多いということは、避難民も多く、徴税対象も多く、魔物被害を受ける生活圏も広いということだからだ。

人間種の特徴は、適応範囲の広さにある。
農民にも、兵士にも、商人にも、冒険者にもなれる。
だが、高濃度魔素には弱く、長期の汚染地帯滞在には疲労、悪夢、発熱、士気低下が起こりやすい。

人間種の立場例

- 辺境村の若者

- 王国兵崩れ
- 避難民の荷運び
- ギルド見習い
- 商会の帳簿係
- 汚染地帯で家族を失った探索者

人間種は「普通」であるがゆえに、普通の暮らしが壊れていく痛みを最も直接的に背負う。

7-5. エルフ系住民

エルフ系住民は、森、精霊地、薬草地、古い聖域と結びつくことが多い。
彼らは自然の変化に敏感であり、魔素濃度の上昇を早い段階で察知することがある。

しかし、それは必ずしも有利という意味ではない。
魔素に敏感であるがゆえに、森の異常や精霊の沈黙、薬草の変質を強く受け止める。
人間の村が「今年の収穫が少ない」と言う頃、エルフの集落ではすでに「森が別のものになり始めている」と感じているかもしれない。

エルフ系の立場例

- 森を追われた薬草師
- 汚染された聖域の見張り
- ギルドに雇われた道案内
- 精霊の声を失った祈祷師
- 人間の町で暮らす弓手
- 変質した森を焼くべきか悩む長老

エルフ系住民は、自然を守る者であると同時に、自然が魔素に吞まれる時代の最初の被害者でもある。

7-6. ドワーフ系住民

ドワーフ系住民は、鉱山、鍛冶、石工、地下水路、炉、工具、頑丈な拠点作りと深く関わる。
彼らの技術は、停滞戦線時代の前線拠点にとって不可欠である。

だが、魔素汚染は鉱山や地下施設に深く入り込みやすい。
坑道に魔素が溜まり、鉱脈が変質し、古い炉が異常な熱を持ち、地下水が濁る。
そのため、ドワーフ系住民は多くの土地と仕事を失っている。

灰喰らいの坑道のような探索地は、単なる魔物の巣ではなく、かつて誰かの工房、住居、墓、炉、共同体であった可能性が高い。

ドワーフ系の立場例

- 旧坑道から避難した鍛冶屋
- 地図を持つ測量師
- 炉を失った職人
- 汚染鉱石の目利き
- ギルド付き修理屋
- 奪われた氏族墓を取り戻したい老鉱夫

ドワーフ系住民にとって、探索とはしばしば「故郷へ戻ること」である。
しかし、その故郷はもう人の住める場所ではないかもしれない。

7-7. 魔族系住民

魔族系住民は、一枚岩ではない。
かつて魔王軍に属していた者もいれば、魔王不在後に人間圏へ流れてきた者もいる。
人間と交易する者、隠れ住む者、略奪に走る者、ヴァル・ノクスを聖地と見る者、魔素上昇を進化と捉える者もいる。

人間圏では、魔族系住民は強い警戒の対象になる。
魔物と混同されることもあり、町に入るだけで問題になることもある。
だが、すべての魔族系住民が敵であるわけではない。

魔素に強く、古い魔術や封印、汚染地帯の知識を持つ者もいる。
彼らの知識なしでは解決できない事件も多い。

魔族系の立場例

- 魔王軍から離脱した兵士
- 人間の町で身分を隠す商人
- 魔素研究を行う隠者
- 辺境で暮らす混血の家族
- 灰翼の民と関わりのある氏族
- 人間との和平を望む交渉役

魔族系住民を扱う時は、「敵か味方か」よりも、「この人物はどの共同体に属し、何を恐れ、何を必要としているか」を考えるとよい。

7-8. 灰翼の民

灰翼の民は、魔族系の血を引く少数民族である。
本来の姿では、背に灰色、黒灰色、煤色の翼を持つ。
角、爪、瞳、血の色、魔素反応などに魔族の特徴が現れる者もいる。

しかし、人間圏で暮らす灰翼の民の多くは、翼や魔素反応を抑える儀式を受けている。
この儀式は地域によって「灰封じ」「翼隠し」「沈羽の誓い」などと呼ばれる。

彼らは高濃度魔素への耐性を持ち、独自の呼吸法、剣術、祈祷、身体制御によって、周辺の魔素を体内へ取り込み、循環・圧縮・排出する技術を継承している。
この技術は一般に「吸魔」と呼ばれる。

7-9. 灰翼の民の社会的立場

灰翼の民は、前線では必要とされる。

汚染井戸の魔素を鎮める。
魔素酔いの患者を処置する。
魔素だまりを一時的に弱める。
汚染鉱石を安全に運べる状態へ落ち着かせる。
探索中、仲間が一晩だけ眠れる空気を作る。

しかし、必要とされることと、尊重されることは同じではない。

多くの町では、灰翼の民は以下のような扱いを受ける。

- 宿泊を断られる
- 正式な職能として認められない

- 危険手当を削られる
- 「魔素に強いから平気だろう」と危険仕事を押し付けられる
- 子どもに近づくなと言われる
- 魔族や魔物と同一視される
- 身分登録で揉める
- 死んでも埋葬地を与えられない

彼らは高い有用性と低い社会的保護を同時に抱えている。
これは、停滞戦線時代の矛盾を象徴する立場である。

村人は井戸を救ってほしい。
だが、井戸のそばに住んでほしくはない。

ギルドは同行してほしい。
だが、正式な報酬には反映しない。

商人は汚染鉱石の処理を頼む。
だが、利益は自分たちで持っていく。

代官所は前線維持に利用する。
だが、保護や登録は渋る。

7-10. 灰翼の民の暮らし

灰翼の民の多くは、固定した領地を持たない。
彼らの共同体は、荷車、野营地、古い契約、血縁、師弟関係によって維持されている。

一部は流浪の仕事組として、前線拠点から前線拠点へ移動する。
一部はギルドに登録し、吸魔師、斥候、護衛、回収人として働く。
一部は人間の町に定住しようとするが、受け入れをめぐって常に摩擦が起きる。

灰翼の民の立場例

- 流民化した灰翼の家族
- ギルド登録済みの吸魔師
- 汚染井戸を管理する濾過役
- 灰翼の傭兵剣士
- 翼を隠して働く宿屋の下働き
- 子どもを人間の町に通わせたい親
- 氏族の誇りを守ろうとする老吸魔師
- 翼を隠すことを拒む若者

彼らが本当に求めているものは、金や名誉だけではない。

追い出されない宿場。
翼を隠さず眠れる場所。
吸魔を正式な職能として認めるギルド支部。
死者を埋葬できる土地。
子どもが「魔物」と呼ばれない共同体。

AoLにおいて、灰翼の民の物語は「国家を作る」ことではなく、まず「居場所を得る」ことから始まる。

7-11. 吸魔師

吸魔師は、灰翼の民の中でも、魔素を取り込み、循環させ、濃度を一時的に下げる技術を身につけた者である。

必ずしも戦士とは限らない。
治療師、祈祷師、井戸番、斥候、荷運び、料理人の中にも吸魔を使う者はいる。

吸魔でできること

- 小部屋一つ分の魔素濃度を短時間下げる
- 汚染井戸を一時的に使える状態にする
- 仲間の魔素酔いを軽減する
- 魔素だまりの通行を補助する
- 魔物の魔素核を一時的に弱める
- 汚染物資を封袋へ移すまで安定させる
- 探索中の休息地点を短時間だけ作る

吸魔でできないこと

- 森や坑道全体を浄化する
- ヴァル・ノクス級の魔素濃度を消す
- 吸った魔素を完全に無害化する
- 無制限に連続使用する
- 代償なしに環境を回復する

吸魔は万能の浄化ではない。
それは、身体を削って一時的な安全を作る技術である。

7-12. 吸魔の代償

吸魔師は魔素を吸って終わりではない。
吸い込んだ魔素は、肉体、精神、夢、血、翼に残る。

代償の例は以下の通り。

- 強い疲労
- 悪夢
- 発熱
- 士気低下
- 食欲異常
- 目や血の黒灰化
- 翼や角など本来形質の露出
- 感情の不安定化
- 周囲の魔物に感知されやすくなる
- 一時的に人間の食事を受け付けなくなる
- 過剰吸魔による変質

このため、吸魔師には休息、薬、清潔な寝床、信頼できる見張りが必要になる。
だが現実には、吸魔師の療養費は軽視されやすい。

「吸魔できるなら大丈夫だろう」
その一言が、灰翼の民をさらに追い詰める。

7-13. 混血と境界の人々

停滞戦線時代には、人間、魔族、エルフ、ドワーフ、灰翼の民などの間に生まれた混血の人々も存在する。
彼らは、どちらの共同体にも完全には属せない場合がある。

混血であることは、特別な力を意味するとは限らない。
むしろ、身分証、相続、婚姻、住民登録、ギルド登録、埋葬地といった生活上の問題として現れることが多い。

境界の立場例

- 人間の町で育った魔族系の子
- ドワーフの氏族名を持つが坑道を知らない若者
- エルフの血を引くが森に拒まれた薬師
- 灰翼の血を隠してギルド登録した斥候
- どの共同体の墓にも入れない死者の子

AoL では、混血を「珍しい血筋」ではなく、「どこに属してよいかわからない生活上の立場」として扱うとよい。

7-14. 職業と種族の組み合わせ

職業と種族は固定されない。
人間の吸魔師はいないかもしれないが、灰翼の料理人、ドワーフの祈祷師、エルフの荷運び、魔族系の書記、人間の鉱山案内人は十分にあり得る。

重要なのは、組み合わせがどのような生活上の意味を持つかである。

例

ドワーフの料理人

坑道避難民のために、少ない燃料で温かい食事を作る。
鉱夫たちから信頼されるが、食材不足に悩む。

エルフの荷運び

森を失い、街道仕事に就いた若者。
道中の空気の変化に敏感だが、人間の御者仲間からは半人前扱いされる。

灰翼の修理屋

魔素を帯びた装備を素手で扱える。
腕は良いが、客は店の奥に入れたがらない。

魔族系の交渉役

魔王軍残党との取引に必要とされる。
だが、人間の代官からは二重スパイではないかと疑われる。

人間の元兵士

戦闘経験はあるが、魔素汚染地帯には慣れていない。
撤退判断を覚えるまでに多くを失う。

7-15. 立場は変化する

AoL では、立場は固定された属性ではない。
セッションを重ね、信用を得て、拠点を改善し、関係を築くことで、立場は変化する。

最初は宿に泊めてもらえなかった灰翼の吸魔師が、井戸を救ったことで町の治療院に部屋を得る。
借金まみれの荷運びが、探索の帰還率の高さでギルドから斥候として信頼される。
避難民の料理人が、共同炊事場を任せられ、拠点の士気を支える人物になる。
元兵士が、子どもたちの夜警訓練を引き受ける。

これらも成長である。

GP の使用先として、以下のような成長候補を提示できる。

成長候補例

- 荷運び：見習い → 習熟（3GP）
- 料理：新規取得（2GP）
- 修理：習熟 → 熟練（5GP）
- 灰翼の民との信頼強化（2GP）
- 吸魔師の療養部屋を整備（3GP）
- 共同炊事場の改善（4GP）
- ギルドでの職能登録を獲得（状況依存）
- 町の住民からの偏見を一段階緩和（状況依存）
- 混血児を受け入れる寝床の確保（2〜4GP）

成長は戦闘力だけではない。
誰かが町に居場所を得ることも、共同体が少しだけ優しくなることも、AoL では立派な成長である。

7-16. GM 向け：職業・種族・立場の作り方

NPC や PC の背景を作る時は、以下の問いを使うとよい。

1. その人物は何で日銭を得ているか。
2. その仕事は、魔素上昇によってどう変わったか。
3. その人物はどの共同体に属しているか。
4. その共同体から守られているか、追い出されかけているか。
5. 種族や血筋は、その人物の生活にどんな不利や利点をもたらすか。
6. その人物は、何を理由に信用されるか。
7. その人物は、何を理由に疑われるか。
8. その人物が本当に欲しいものは、金か、寝床か、土地か、許可証か、仲間か。
9. その立場は、PC との関わりで変化し得るか。

AoL では、強い NPC よりも、生活上の矛盾を持つ NPC の方が物語を動かす。

7-17. ゲームへの落とし込み

この章の内容は、ゲームでは以下のように扱える。

出自タグ

PC や NPC に、以下のような出自タグを付ける。

- 避難民
- 元農民
- 元兵士
- 鉱山出身
- 灰翼の民
- 魔族系住民
- ドワーフ系
- エルフ系
- 混血
- ギルド見習い
- 商会崩れ
- 孤児
- 借金持ち

出自タグは、会話、依頼条件、信用、価格、イベントに影響する。

職能タグ

- 料理
- 修理
- 荷運び
- 交渉
- 採取
- 斥候
- 護衛
- 治療
- 吸魔
- 鍛冶
- 測量
- 記録
- 商談
- 祈祷

職能タグは、探索や拠点改善で役立つ。
戦闘以外の成長を表現するために重要である。

立場タグ

- 信用あり
- よそ者
- 町の顔なじみ
- 疑われている
- 保護対象
- 借金あり
- ギルド登録済み
- 未登録
- 通行証あり
- 種族を隠している
- 共同体から追放された
- 拠点に居場所がある

立場タグは、NPCの反応や依頼の受けやすさを変える。
同じ能力を持つキャラクターでも、立場によって世界からの扱われ方は変わる。

7-18. シナリオフック

1. 井戸番の灰翼

前線拠点の井戸を守っていた灰翼の吸魔師が倒れた。
彼がいなければ、井戸は三日で使えなくなる。
町は彼を必要としているが、治療費を出そうとはしない。

2. 翼を見た子ども

灰翼の少女が、魔素酔いの子どもを助けるために本来の翼を出して吸魔を行った。
子どもは助かったが、町では「魔族を追い出せ」という声上がる。

3. 鍛冶屋の弟子

ドワーフの鍛冶屋が、灰翼の少年を弟子に取ろうとしている。

腕は確かだが、職人組合は加入を認めない。
PC たちは、弟子入りの証人を頼まれる。

4. 森を失った薬師

エルフの薬師が、人間の町で薬を売っている。
しかし、彼女の薬草袋には汚染森から採った危険な薬草が混ざっているという噂が流れる。

5. 未登録の魔族商人

魔族系の行商人が、前線拠点に希少な魔素対策品を持ち込んだ。
代官所は拘束を命じ、ギルドは取引継続を望み、住民は薬を必要としている。

6. 埋葬地の交渉

灰翼の民の老人が亡くなった。
町の墓地は受け入れを拒否し、氏族は旧い丘への埋葬を望む。
だが、その丘は魔素汚染地帯に近い。

7. 荷運びの昇格

いつも荷物を持っていた若者が、探索中に全員を帰還させる道を見つけた。
ギルドは斥候登録を勧めるが、本人は自分にそんな資格はないと思っている。

8. 灰封じの儀式

灰翼の子どもが、翼を隠す儀式を受ける年齢になった。
親は人間社会で生きるために必要だと言う。
子どもは、翼を切り捨てるようで嫌だと言う。

9. 吸魔師の借金

吸魔処置の後遺症で働けなくなった吸魔師が、薬代の借金を抱えている。
商人は彼を汚染鉱石処理の仕事に戻そうとしている。

10. 居場所の契約

ギルド支部長は、灰翼の民に小さな作業場を与える代わりに、拠点の井戸管理を正式依頼として契約したいと考えている。
住民、代官、商会、灰翼氏族の意見は割れている。

7-19. この章の要点

職業は、生活手段である。
種族は、能力ではなく生活条件である。
立場は、世界からどう扱われるかを示す。

人間種は普通の暮らしが壊れる痛みを背負う。
エルフ系住民は自然の変質を最初に感じる。
ドワーフ系住民は鉱山と炉を失う。
魔族系住民は警戒と必要性の間に置かれる。
灰翼の民は、魔素を鎮める力を持ちながら、社会的保護を得にくい。

AoL における成長とは、より強い敵を倒すことだけではない。
誰かが仕事を得ること。
寝床を得ること。
登録を認められること。

偏見が少しだけ和らぐこと。
共同体の中に、名前を呼ばれる場所ができること。

それらもまた、停滞戦線時代を生き延びるための成長である。

Ashes of Living ワールドガイド：停滞戦線時代

第8章 魔素汚染地帯と探索地

停滞戦線時代における探索地は、最初から「ダンジョン」として存在していた場所ばかりではない。

かつては人が暮らしていた村、荷馬車が通っていた街道、炭焼き小屋のある森、職人たちが働いていた坑道、避難用に使われていた地下倉庫、祈りの場だった廃礼拝堂。魔素濃度の上昇は、そうした生活圏を少しずつ変質させる。

Ashes of Livingにおける探索地とは、宝を得るための迷宮ではない。誰かが失った場所であり、誰かがまだ必要としている場所であり、誰かが危険を背負って戻らなければならない場所である。

8-1. 魔素汚染地帯とは何か

魔素汚染地帯とは、魔素濃度が人間種を中心とした通常生活に適さない水準まで上昇した地域である。

ただし、汚染とは単純な毒ではない。魔素は魔法、薬草、魔道具、鉱石、魔物、魔族系住民の生命活動とも関係している。そのため、ある者にとっての汚染は、別の者にとっての資源や生息環境であることもある。

人間の村にとっては、汚染された井戸は災害である。商人にとっては、汚染鉱石は危険な商品である。魔物にとっては、そこは新しい巣である。灰翼の民にとっては、命を削れば仕事になる場所である。

魔素汚染地帯は、善悪ではなく、生活条件の変化として扱う。

8-2. 探索地化する生活圏

探索地化は、突然起きることもあれば、何年もかけて進むこともある。

```text

魔素濃度が上がる

↓

家畜や作物に異常が出る

↓

井戸、水路、地下倉庫に淀みが生まれる

↓

小型魔物が出る

↓

夜間外出が危険になる

↓

住民が一部区域を使わなくなる

↓

放置された場所にさらに魔素が溜まる

↓

完全に探索地化する

```

この過程で重要なのは、探索地は「生活の失敗」から生まれるということだ。

倉庫に入れなくなれば食料が腐る。道が使えなくなれば交易が止まる。坑道が閉じれば鍛冶屋は鉄を失う。礼拝堂が汚染されれば葬儀や慰霊ができなくなる。

探索地とは、生活に穴が空いた場所である。

8-3. 汚染地帯の段階

魔素汚染地帯は、危険度だけでなく、生活への影響で段階分けすると扱いやすい。

軽度汚染

短時間なら滞在可能。家畜が嫌がる、空気が重い、夜に悪夢を見る程度。

```text

- ・井戸水に違和感がある
- ・魔素灯がちらつく
- ・倉庫の隅に小型魔物が出る
- ・睡眠の質が悪くなる
- ・探索後に軽い疲労が残る

```

中度汚染

日常生活に支障が出る。無対策で長時間滞在すると、疲労、発熱、幻覚、士気低下が起こる。

```text

- ・作物や薬草が変質する
- ・夜間に魔物が発生する
- ・井戸や地下室が使えない
- ・道具が劣化しやすい
- ・住民が避難を考え始める

```

重度汚染

居住困難。短時間の探索にも準備が必要で、魔物の巣や魔素だまりが複数存在する。

```text

- ・魔素酔いが急速に進む
- ・人影や声の幻覚が出る
- ・魔物が自然発生する
- ・死体や遺物が魔素を帯びる
- ・帰還そのものが依頼の目的になる

```

禁域

通常の冒険者が入る場所ではない。国家、学園、近衛団、魔導研究機関、熟練ギルド部隊、灰翼の熟達吸魔師などが関わる領域。

```text

- ・地形が変動する
- ・方角や時間感覚が狂う
- ・魔素嵐が発生する
- ・通常の治療が効かない汚染を受ける
- ・人間の生活圏としては失われている

```

AoL では、禁域そのものを攻略するより、禁域の外縁で暮らす人々を描く方が扱いやすい。

8-4. 汚染された森

森は魔素上昇の影響を受けやすい。

木々は成長しすぎ、根は道を割り、薬草は効能を変え、獣は魔物化する。エルフ系住民や猟師、炭焼き、薬草採取人にとって、森の汚染は生活基盤の喪失である。

```text

- ・昼でも薄暗い
- ・動物の鳴き声が不自然に止む
- ・薬草が強すぎる効能を持つ
- ・獣道が毎日変わる
- ・木の洞に魔素だまりができる
- ・迷った者の声が聞こえる

```

依頼例。

```text

- ・薬草採取地の確認
- ・行方不明の炭焼き夫婦の搜索
- ・魔物化した鹿の駆除
- ・森の境界に警告杭を打つ
- ・エルフ系集落への物資輸送

```

8-5. 汚染された村

廃村は、AoL で最も扱いやすい探索地の一つである。

そこには、生活の痕跡が残っている。空の揺りかご、干されたままの衣服、閉じられた井戸、半分だけ埋められた墓、避難時に置き去りにされた荷物。

廃村は、魔物だけでなく「何が起きたのか」を探索する場所になる。

```text

- ・井戸や地下倉庫に魔素が溜まる
- ・家畜小屋に小型魔物が巣を作る
- ・畑の作物が変質する
- ・避難できなかった遺体が残る
- ・村人の記録や借用書が見つかる
- ・戻りたがる元住民がいる

```

依頼例。

```text

- ・家族の遺品回収
- ・避難時に残した種籾の回収
- ・村の井戸の汚染度調査
- ・墓地の魔物発生確認
- ・再入植が可能かどうかの下見

```

8-6. 汚染された街道

街道の汚染は、地域経済を直撃する。

街道が危険になると、物価が上がる。薬が届かず、塩が届かず、修理用の鉄が届かず、手紙も届かなくなる。その結果、町は孤立していく。

```text

- ・一定区間だけ霧が晴れない
- ・荷馬車の轍が途中で消える
- ・道標が別の方向を向く
- ・野営地に小型魔物が集まる
- ・橋や関所が放棄される
- ・盗賊と魔物の境界が曖昧になる

```

依頼例。

```text

- ・荷馬車の護衛
- ・道標の再設置
- ・壊れた橋の調査
- ・消えた隊商の搜索
- ・一晩だけ安全な野営地を確保する

```

街道依頼は戦闘よりも、撤退判断、荷物管理、夜営、信用が重要になる。

8-7. 汚染された鉱山

鉱山は魔素汚染と相性が悪い。

地下には空気が淀み、鉱脈は魔素を吸い、古い炉や水路や坑道に濃度差が生まれる。ドワーフ系住民にとって、鉱山の汚染は単なる資源喪失ではない。祖先の職場、氏族の墓、技術の記憶を失うことである。

```text

- ・鉱石が魔素を帯びる
- ・古い採掘機械が勝手に動く
- ・坑道の地図が役に立たない
- ・水抜き穴に魔素が溜まる
- ・炉心や精錬所が異常発熱する
- ・落盤跡に魔物が巣を作る

```

依頼例。

```text

- ・工具や設計図の回収
- ・旧坑道の安全確認
- ・魔素鉱石の搬出
- ・閉じ込められた作業員の救助
- ・氏族墓所への供物運搬
- ・炉心の停止または安定化

```

鉱山探索では、荷運び、修理、採掘、地図作成、吸魔、撤退判断が重要になる。

8-8. 旧ドワーフ領域の探索地

旧ドワーフ領域は、AoLの探索地として非常に使いやすい。

そこは単なる地下迷宮ではない。採掘、精錬、鍛冶、居住、貯蔵、礼拝、避難路が一体化した生活空間である。

魔素汚染によって旧ドワーフ領域が失われると、周辺地域は鉄、工具、鍛冶技術、地下水路、防衛設備を同時に失う。

```text

- ・氏族印の入った工具
- ・閉じられた避難扉
- ・未完成の鍛冶品
- ・炉の管理記録
- ・地下水路の鍵
- ・子どもの練習用つるはし
- ・古い契約書
- ・氏族墓所

```

ドワーフ系住民にとって、探索依頼は利益だけではなく、尊厳や弔いにも関わる。

8-9. 事例：灰喰らいの坑道とラストヘイヴン

灰喰らいの坑道は、もともとドワーフ系氏族の鉱区であったと考ええると、探索地として深みが出る。

旧名は、たとえば「グラムホルト鉱区」。ドワーフ名では「グラム＝ホルド」。人間の商人や冒険者たちは、今ではそこを「灰喰らいの坑道」と呼ぶ。

かつてそこには、採掘場、精錬炉、鍛冶区画、地下倉庫、水路、氏族墓所、避難通路があった。魔素濃度の上昇によって、鉱石と炉が魔素を吸い、坑道全体が灰を食うように変質した。

ラストヘイヴンは、その坑道の地上門に発展した前線拠点である。旧ドワーフ名では「外門町バルグレン」などと呼ばれていたかもしれない。今では、ドワーフ難民、人間の避難民、冒険者、商人、ギルド職員、灰翼の吸魔師が集まる町となっている。

この地域で起こる問題。

```text

- ・ドワーフ氏族は坑道の権利を主張する
- ・商人は魔素鉱石を買いたがる
- ・ギルドは探索依頼を増やしたい
- ・代官所は危険区域指定を出す
- ・灰翼の民は炉心安定化に必要とされる
- ・住民は坑道を恐れながら、坑道に依存している

```

灰喰らいの坑道は、単なるダンジョンではない。失われた産業、難民の記憶、前線経済、魔素汚染、少数民族の役割が重なる場所である。

8-10. 灰翼の民と吸魔

灰翼の民は、魔素汚染地帯において重要な役割を持つ。

彼らの吸魔は、周辺環境の魔素を体内へ取り込み、循環・圧縮・排出する技術である。戦闘では魔物の魔素を削り、探索では魔素だまりを一時的に鎮め、生活では井戸や治療所の汚染を抑える。

ただし、吸魔は浄化ではない。吸い込まれた魔素は消えるのではなく、灰翼の民の身体と精神に負荷として残る。

吸魔でできること。

```text

- ・小部屋一つ分の魔素濃度を短時間下げる
- ・汚染井戸を一晩だけ使える状態にする
- ・魔素酔いを軽減する
- ・魔素だまりを通行可能にする
- ・汚染鉱石や遺物を短時間安定化する
- ・探索中の休息地点を作る

```

吸魔でできないこと。

```text

- ・森や坑道全体を浄化する
- ・禁域を安全地帯にする
- ・吸った魔素を完全に無害化する
- ・何度も連続使用する
- ・代償なしに汚染を消す

```

吸魔後の代償。

```text

- ・疲労増加
- ・悪夢
- ・一時的な発熱
- ・翼や角など本来形質の露出
- ・目や血の変色
- ・士気低下
- ・偏見や恐怖の視線

```

灰翼の民は、探索地を安全にするために必要とされる。だが、その必要性が彼らの保護や正当な報酬に結びつくとは限らない。この矛盾が、AoLにおける灰翼の民の重要な立場である。

8-11. 探索地に残る生活の痕跡

AoLの探索地では、宝箱よりも生活の痕跡が重要である。

```text

- ・食べかけの保存食
- ・古い日記
- ・修理途中の鍋
- ・子どもの玩具
- ・氏族印のある工具
- ・未発送の手紙
- ・壁に刻まれた避難経路
- ・誰かの名前が書かれた水筒
- ・返済前の借用書
- ・使われなかった薬

```

これらは、直接金銭的な価値を持たなくてもよい。依頼主に返せば信用が上がる。遺族に届ければ関係が深まる。ギルドに報告すれば探索地の情報価値が増す。

生活の痕跡は、探索地が「誰かの場所だった」ことを示す。

8-12. 探索地を作る手順

探索地を作るときは、次の順番で考えるとよい。

1. もともとは何だったか

```text

村 / 森 / 坑道 / 倉庫 / 街道 / 礼拝堂 / 砦 / 水路 / 市場 / 避難所

```

2. 誰が使っていたか

```text

農民 / 猟師 / ドワーフ氏族 / 商人 / 兵士 / 避難民 / 灰翼の民 / 神官 / 職人 / 子どもたち

```

3. 何が原因で失われたか

```text

魔素濃度上昇 / 魔物発生 / 井戸の汚染 / 落盤 / 疫病 / 行政の封鎖 / 住民の避難 / 商人の撤退 / 戦闘 / 研究事故

```

4. 今、誰が必要としているか

```text

遺族 / ギルド / 商会 / 代官所 / 難民 / 鍛冶屋 / 治療院 / 灰翼の吸魔師 / ドワーフ氏族 / 魔物を狩る者

```

5. 何を持ち帰ればよいのか

```text

物資 / 遺品 / 情報 / 生存者 / 地図 / 鍵 / 鉱石 / 薬草 / 証拠 / 死者の名前

```

この五つを決めるだけで、AoLらしい探索地になる。

8-13. 探索地の危険表

```text

1. 魔素だまり：その場に留まると疲労が増える
2. 小型魔物の巣：戦闘よりも数と音が問題になる
3. 崩落：荷物や帰路が失われる
4. 汚染水：飲むか捨てるか選ぶ必要がある
5. 悪夢の残響：士気判定が必要になる
6. 迷い道：時間と食料を消費する
7. 遺体：回収すれば信用、放置すれば士気低下
8. 魔素結晶：高価だが危険
9. 旧設備の暴走：修理や停止が必要

#### 10. 生存者：救助すると探索目標が増える

、、、

危険は、必ずしも敵との戦闘でなくてよい。AoL では、荷物が濡れる、帰り道が塞がる、仲間が眠れない、井戸水を飲むか迷う、といったことも十分な危険である。

---

#### ## 8-14. 探索地の報酬

探索地の報酬は、金銭だけではない。

```text

- ・ 依頼報酬
- ・ 回収物
- ・ 情報
- ・ 地図
- ・ 信用
- ・ 住民の感謝
- ・ ギルド査定の上昇
- ・ 拠点改善素材
- ・ NPC との関係強化
- ・ 成長候補

、、、

たとえば、旧坑道から壊れた工具を持ち帰れば、鍛冶屋との関係が強まる。汚染井戸の原因を突き止めれば、拠点の生活環境が改善する。灰翼の吸魔師を無事に帰還させれば、今後の探索で協力を得られる。

探索地は、キャラクターを強くするだけでなく、生活圏を少し良くする場所である。

8-15. ゲームへの落とし込み

AoL ロードライトやシナリオ作成では、探索地を次の要素で管理すると扱いやすい。

```text

探索地名  
元の用途  
現在の汚染度  
主な危険  
主な回収物  
関係する NPC  
関係する勢力  
安全度の変化  
再探索の理由

、、、

例。

```text

探索地名：灰喰らいの坑道
元の用途：旧ドワーフ鉱区
現在の汚染度：中度～重度
主な危険：魔素だまり、落盤、灰喰い虫、暴走炉心
主な回収物：工具、鉱石、設計図、氏族記録
関係する NPC：ドワーフ鍛冶屋、ギルド支部長、灰翼の吸魔師
関係する勢力：商会、代官所、旧氏族
安全度の変化：炉心安定化で一部区画が安全化

再探索の理由：奥区画の開放、遺品回収、鉱石搬出

、、、

ゲーム上では、探索成功時に以下を変化させると AoL らしくなる。

```text  
拠点安全度 +1  
物資量 +1  
信用 +1  
汚染度 -1  
NPC 関係 +1  
成長候補の追加  
新しい依頼の解放  
```

ただし、汚染度の低下は一時的でもよい。完全解決よりも、少しでも生活がましになることが AoL らしい成果である。

8-16. シナリオフック

1. 井戸の底の声

町の井戸から、夜になると誰かの声が聞こえる。水はまだ飲めるが、飲んだ者は同じ夢を見る。灰翼の吸魔師は、井戸の底に魔素だまりではなく「誰かの遺品」が沈んでいると告げる。

2. 戻らない荷馬車

街道を通った荷馬車が戻らない。荷は食料、薬、修理用の鉄片。探しに行けば、荷馬車は無傷で残っているが、馬も御者もいない。轍だけが森の中へ続いている。

3. 炉心を止めるな

旧ドワーフ炉心が暴走しかけている。止めれば坑道の汚染は下がるが、町の鍛冶と暖房に使っていた熱源も失われる。安定化には灰翼の吸魔師とドワーフ技師の協力が必要だが、両者は互いを信用していない。

4. 灰翼の子ども

廃村で灰翼の子どもが見つかる。その子は魔素だまりのそばで平然と眠っていた。町へ連れて帰れば恐れられる。置いていけば、次の魔素嵐で死ぬかもしれない。

5. 氏族印の工具箱

灰喰らいの坑道の奥に、古いドワーフ氏族の工具箱が残っている。鍛冶屋はそれを取り戻したがっている。商會は同じ工具箱に古い採掘権の証書が入っていると知っている。

6. 安全な部屋

探索中、魔素濃度の低い小部屋が見つかる。そこには古い寝具、保存食、壁の落書きがある。誰かがかつて、ここで長く生き延びていたらしい。

7. 汚染鉱石の買い手

商人が高額で汚染鉱石を買い取ると言う。ギルドは危険だと警告する。灰翼の民は、その鉱石は吸魔しても嫌な味がすると言う。

8. 避難扉の向こう

旧坑道の避難扉が内側から叩かれている。閉じ込められた生存者か。魔物か。それとも、避難できなかった者たちの残響か。

8-17. 成長候補との接続

探索地を生きて帰った後、GMは戦闘技能だけでなく、生活と関係の成長候補を提示する。

```text

【成長候補】

- ・坑道歩き：新規取得（2GP）
- ・危険察知：見習い→習熟（3GP）
- ・荷運び：見習い→習熟（3GP）
- ・魔素汚染知識：新規取得（2GP）
- ・ドワーフ鍛冶屋との関係強化（2GP）
- ・灰翼の吸魔師との信頼強化（2GP）
- ・旧倉庫を一時避難所として整備（4GP）
- ・灰喰らいの坑道の浅層安全化（5GP）

```

探索地からの帰還は、ただ経験値を得る出来事ではない。道を覚え、危険を知り、誰かの信頼を得て、拠点を少し安全にする出来事である。

8-18. まとめ

魔素汚染地帯は、単なる危険区域ではない。

そこは失われた生活圏であり、資源地帯であり、魔物の生息環境であり、遺族の記憶であり、商人の欲望であり、ギルドの仕事場であり、灰翼の民が身体を削って安全を作る場所である。

AoLにおける探索とは、未知を征服することではない。誰かがまだ必要としている場所へ戻り、持ち帰れるものを持ち帰り、生きて拠点へ帰ることである。

その帰還が、町の井戸を一晩だけ守る。鍛冶屋の炉をもう一度灯す。避難民に毛布を配る。灰翼の民に寝床を与える。ドワーフの老人に、氏族の名を返す。

探索地は、世界を救う場所ではない。だが、今日を生き延びるために、誰かが戻らなければならない場所である。

第9章 地方勢力と住民感情

停滞戦線時代の地方社会は、ひとつの支配者によって単純に動いているわけではない。

王国や同盟、帝国の旗は存在する。
代官所も、守備隊も、税も、法もある。
だが、前線拠点や辺境の町でその日を動かしているのは、もっと近くにいる人々である。

ギルド支部長。
宿屋の女将。
鍛冶屋。
商会の帳簿係。
治療師。
神殿の記録係。
自警団の古株。
避難民区画のまとめ役。
灰翼の吸魔師。
王都から来た若い研究者。

彼らはそれぞれ、正しさと都合と不安を持っている。

AoLにおける地方勢力とは、単なる派閥表ではない。
それは、PCたちが信用されるか、泊めてもらえるか、依頼を受けられるか、食料を買えるか、町に残れるかを決める生活上の力である。

9-1. 地方社会は複数の力で動く

辺境の町や前線拠点には、多くの場合、次のような勢力が存在する。

- 地方行政
- 冒険者ギルド
- 商会・問屋・行商人
- 神殿・教会・治療院
- 自警団・地方守備隊
- 職人組合
- 宿屋・酒場・食堂
- 避難民共同体
- 少数民族・混血集団
- 灰翼の民
- 学園・研究機関の派遣者
- 旧領の住民や失われた共同体の生き残り

これらは、必ずしも敵対しているわけではない。
むしろ、多くの場合は互いに必要としている。

しかし、物資が不足し、魔物が増え、魔素汚染が広がる時代では、必要と不信は簡単に同居する。

商会はギルドに護衛を求める。
しかし、報酬はできるだけ安く抑えたい。

代官所は避難民の管理を求める。
しかし、配給する食料は足りない。

町は灰翼の吸魔師を必要とする。
しかし、町の中心には住まわせたがらない。

この矛盾が、地方社会を動かしている。

9-2. 地方行政

地方行政は、国家の手足である。

代官所、徴税官、記録所、通行証発行所、倉庫管理官、街道監視所などがこれにあたる。

彼らの役割は、法、税、物資、住民登録、土地、通行、封鎖命令を扱うことにある。

ただし、停滞戦線時代の地方行政は、万能ではない。

中央からの命令は届く。

だが、十分な兵も、食料も、金も届くとは限らない。

そのため、地方行政はしばしば次のような姿を見せる。

- 町を守るために外の村を切り捨てる
- 難民を登録制にして配給を制限する
- 汚染地帯を封鎖するが、代替の生活手段を用意できない
- 冒険者ギルドに危険な任務を押しつける
- 税を減らせず、住民感情を悪化させる
- 王都の顔色と現場の現実の間で板挟みになる

地方行政は悪役である必要はない。

多くの役人は、壊れかけた秩序を何とか維持しようとしている。

だが、秩序を守る行為は、必ずしもすべての人を救う行為ではない。

9-3. 冒険者ギルド

冒険者ギルドは、地方社会で最も機動力のある現場組織である。

ギルドは国家直属ではない。

しかし、多くの国家や都市から認可され、依頼の仲介、危険査定、帰還報告、信用管理を担っている。

地方では、ギルドは行政の不足を埋める。

- 魔物討伐
- 遺品回収
- 汚染地帯の調査
- 商隊護衛
- 避難誘導
- 井戸や倉庫の安全確認
- 行方不明者の搜索
- 灰翼の吸魔師や薬師の護衛

ギルドは住民から頼られる。

同時に、恨まれることもある。

依頼料が高い。

危険度査定が厳しい。

新人を危険地帯へ送った。

助けてほしい村へ人を出せなかった。

報告書に「救出不能」と記した。

AoL のギルドは、善意だけで動く英雄組織ではない。
それは、危険を数え、報酬を割り振り、誰かを送り出し、帰ってこなかった者の名前を記録する場所である。

9-4. 商会と地方経済

商会は、停滞戦線時代の命綱である。

食料、塩、油、布、鉄、薬、矢、保存食、魔素対策品。
これらは商人が運ばなければ町に届かない。

だが、商会は慈善組織ではない。

危険な街道を通るには護衛費がかかる。
魔物に襲われれば損失が出る。
前線価格は上がる。
買い占めも起こる。
汚染鉱石や古代遺物に投機する者もいる。

商会は、町を生かす。
同時に、町の弱みで利益を得る。

住民感情は複雑である。

「あの商会がなければ食料は届かない」
「だが、奴らはこの飢えで儲けている」

商会 NPC は、単純な悪徳商人だけではもったいない。
危険を承知で荷を運ぶ行商人、家族を養うため価格を上げる問屋、汚染鉱石で一攫千金を狙う投機家、ギルドに多額の護衛費を払う現実主義者など、幅を持たせるとよい。

9-5. 神殿・教会・治療院

神殿や教会は、祈りの場であると同時に、記録、医療、葬送、孤児保護、簡易教育の場でもある。

前線拠点では、神殿はしばしば最後の避難場所になる。

- 魔素酔い患者の看護
- 遺体の安置
- 遺族への通知
- 孤児や難民の保護
- 読み書きや計算の教育
- 古い記録の保管
- 呪いや精神汚染への祈祷

ただし、神殿も中立ではない。

魔族系住民に厳しい宗派もある。
灰翼の民を穢れと見る神官もいる。
逆に、灰翼の吸魔を「身を削る奉仕」と見て保護しようとする修道院もある。

神殿は、地方社会の良心であることもあれば、偏見を正当化する権威になることもある。

9-6. 自警団と地方守備隊

自警団は、町の住民による防衛組織である。
地方守備隊は、国家や領主に属する正式な兵である。

どちらも、冒険者とは違う役割を持つ。

彼らは町を守る。
だが、町の外へは出にくい。

自警団は家族と家を背負っている。
守備隊は命令と持ち場を背負っている。

そのため、住民は彼らを頼りにしながらも、時に不満を持つ。

「なぜ村まで助けに来てくれなかった」
「なぜ壁の外へ出ない」
「なぜ冒険者ばかり危険地帯へ行かせる」

しかし、守備側にも言い分がある。

壁を空ければ町が落ちる。
兵を出せば門を守れない。
自警団が死ねば、その家族が飢える。

AoL では、防衛組織を臆病者として描くだけではなく、守る範囲を選ばざるを得ない人々として描くとよい。

9-7. 職人組合と生活技術

鍛冶屋、革職人、大工、石工、裁縫師、荷車修理人、井戸掘り、薬師、料理人。
彼らは前線拠点の生命線である。

冒険者が探索に出られるのは、靴を直す者がいるからである。
井戸が使えるのは、井戸枠を補修する者がいるからである。
門が閉まるのは、蝶番を打ち直す者がいるからである。

職人組合は戦わないかもしれない。
だが、拠点の生存力を支えている。

職人たちは、冒険者に対して複雑な感情を持つ。

良い客である。
危険な素材を持ち込む。
無茶な修理を頼む。
支払いを滞らせる。
町を守ってくれる。
町に面倒を持ち込む。

職人との信用は、AoL において非常に重要である。
信用があれば、修理を後払いにしてくれる。
信用がなければ、壊れた剣を直す前に金を求められる。

9-8. 宿屋・酒場・食堂

宿屋と酒場は、地方社会の情報網である。

誰が帰ってきたか。
誰が帰ってこなかったか。
どの商隊が遅れているか。
どの井戸がまずいか。
どの冒険者が嘘をついたか。
どの灰翼の民が町を救ったか。
どの役人が逃げたか。

こうした情報は、公式な掲示板よりも早く酒場に流れる。

宿屋は単なる回復施設ではない。
それは、PC たちが町に受け入れられているかを示す場所である。

信用があれば、温かい部屋を用意してくれる。
信用がなければ、馬小屋を勧められる。
嫌われれば、空きがあっても「満室」と言われる。

AoL では、宿屋の扱いひとつで住民感情を表現できる。

9-9. 避難民共同体

停滞戦線時代では、避難民はどの地方にも存在する。

汚染された村から逃げてきた者。
魔物に家畜を奪われた者。
鉱山が閉じて職を失った者。
旧ドワーフ領域から離れた氏族。
魔族圏から逃げた混血の家族。
灰翼の流浪集団。

避難民共同体は、町にとって負担である。
同時に、労働力でもある。
そして、未来の住民でもある。

住民感情は揺れやすい。

「かわいそうだ」
「だが、配給が減る」
「子どもには罪はない」
「でも、治安が悪くなった」
「彼らを受け入れなければ、次は自分たちが見捨てられる」

避難民をどう扱うかは、その町の性格を強く表す。

9-10. 灰翼の民と住民感情

灰翼の民は、地方社会の矛盾を最も強く受ける存在のひとつである。

彼らは必要とされる。

汚染井戸を鎮める。
魔素酔いを和らげる。
探索中の安全域を作る。
魔素結晶や汚染鉱石を扱う。
魔物の魔素核を弱める。

だが、彼らは十分に保護されない。

翼を隠している。
魔族系の血を持つ。
吸魔の後に目や血が黒灰色に変わる。
人間の子どもから恐れられる。
神殿の一部から忌避される。
商会に安く使われる。
ギルドでも危険手当が曖昧になる。

灰翼の民への住民感情は、地域によって大きく違う。

受容的な地域

- 汚染地帯が近く、吸魔の重要性を理解している
- 灰翼の民に助けられた経験がある
- ギルド支部長や神殿が保護している
- 灰翼の子どもが町の学校や徒弟に入っている

排他的な地域

- 魔族への恐怖が強い
- 過去に魔王軍残党の被害を受けた
- 灰翼の能力を「穢れ」と見る宗派が強い
- 吸魔の代償を見て不吉と考える

利用的な地域

- 仕事は与えるが住民権は与えない
- 危険な汚染処理だけ任せる
- 報酬を安く抑える
- 町の中心に住むことを許さない
- 問題が起きると真っ先に疑う

灰翼の民は、便利な特殊種族ではない。
彼らは、必要とされながら、居場所を求めている人々である。

9-11. 学園・研究機関

王都や大都市には、魔導学園、戦術学園、薬学研究所、魔素観測院などの教育・研究機関が存在する。

彼らは地方に、調査団、研修生、観測官、若い学園卒の査定官、研究資料の回収班を送ることがある。

学園関係者は、知識を持っている。
魔素濃度を測れる。
古代装置を読める。
魔物の発生条件を分析できる。
治療法を提案できる。

だが、地方住民から必ず信用されるとは限らない。

研究者は数値を見る。
住民は井戸を見る。

学園は論文を書く。
町は明日の食料を数える。

この距離感が重要である。

学園関係者の PC や NPC は、次のような立場を持てる。

- 学費を払えず中退した魔導学生
- 前線研修に出された王立学園生
- 現場を知らないが善意はある若い研究者
- 辺境出身で王都帰りの治療師
- 学園を追放された禁忌研究者
- 魔素汚染の調査対象として灰翼の民に近づく観測官
- 地方支部に派遣された学園卒の危険査定官

学園は、世界観の広さを示す存在である。
同時に、地方の現実とのズレを描くための存在でもある。

9-12. 魔族系住民と魔王軍残党への感情

魔王不在の時代でも、魔王軍の記憶は消えていない。

魔族系住民、混血、元魔王軍の兵、魔族圏からの亡命者、和平派の使者。
彼らに対する感情は、地域ごとに激しく異なる。

ある町では、魔族系鍛冶師が普通に暮らしている。
別の村では、角を持つだけで石を投げられる。
前線拠点では、有能なら使う。
王都では、許可証がなければ拘束される。

AoL では、魔族系住民を一括りにしないことが重要である。

- 旧魔王軍の略奪派
- 人間圏と取引する商人
- 戦争に疲れた亡命者
- 魔素上昇を聖地の回復と見る信仰者
- 灰翼の民のような境界の少数民族
- 人間社会で育った混血の子ども

誰もが同じではない。
だが、住民感情はしばしば一括りにしてしまう。

その不正確さが、物語を生む。

9-13. 住民感情の段階

町や村の住民感情は、次のような段階で表現できる。

歓迎

PC や特定勢力を明確に受け入れている。
宿代の割引、情報提供、後払い、隠れ場所の提供などが起こる。

信頼

仕事を任せられる状態。
まだ完全な仲間ではないが、依頼や相談が来る。

中立

特に信用も不信もない。
金を払えば取引できるが、無理は聞いてくれない。

警戒

噂、種族、失敗、身分不明などで疑われている。
価格上昇、情報拒否、監視、宿泊拒否が起こり得る。

敵意

明確に拒絶されている。
依頼を受けられない、町に入れない、通報される、暴力に発展することもある。

依存

歓迎とは違う。
相手はPCや灰翼の民を必要としているが、敬意を持っているとは限らない。
「必要だから使う」という状態であり、搾取に近づきやすい。

この「依存」は、停滞戦線時代では特に重要である。

9-14. 信用と評判の扱い

信用は個人に対しても、集団に対しても発生する。

- PC 個人への信用
- パーティ全体への信用
- 所属ギルドへの信用
- 種族や出自への先入観
- 灰翼の民への地域感情
- 学園関係者への印象
- 冒険者全体への評判

信用は、次の行動で上がる。

- 依頼を達成する
- 正確に報告する
- 危険を隠さない
- 遺品を返す
- 住民を助ける
- 支払いを守る
- 仲間や雇用者を見捨てない
- 偏見を和らげる行動を取る

信用は、次の行動で下がる。

- 報告を偽る
- 依頼品を横流しする
- 町に危険物を持ち込む
- 住民を威圧する
- 約束した支払いをしない
- 魔素汚染を隠す
- 灰翼の民や避難民を都合よく使い捨てる

信用は、単なる好感度ではない。
それは、生きるための取引条件である。

9-15. 地方勢力表

地方キャンペーンを作るときは、次の表を使うとよい。

勢力	望んでいるもの	恐れているもの	PCに求めること	対立しやすい相手
地方行政	秩序、税、封鎖管理	暴動、難民増加、中央からの叱責	問題処理、報告、静かな解決	ギルド、避難民、商会
冒険者ギルド	生還率、依頼処理、信用	人手不足、虚偽報告、未帰還	危険地帯対応、帰還報告	行政、依頼主、新人冒険者
商会	利益、物流、独占契約	襲撃、価格崩壊、封鎖	護衛、回収、交渉	住民、ギルド、職人
神殿・治療院	救護、葬送、秩序	疫病、精神汚染、信仰不信	薬草、遺体回収、護衛	魔族系住民、行政、研究者
自警団・守備隊	町の防衛	門の突破、兵力不足	外周調査、囷、補給	住民、冒険者、避難民
職人組合	材料、修理代、安全	素材不足、未払い、工房汚染	素材回収、護衛、支払い	商会、冒険者、行政
宿屋・酒場	客、安全、情報	乱闘、未払い、悪評	情報、護衛、支払い	冒険者、避難民、兵士
避難民共同体	食料、住居、承認	追放、飢え、差別	交渉、護衛、物資	住民、行政、商会
灰翼の民	居場所、正当報酬、保護	排斥、吸魔の酷使、魔族扱い	護衛、仲裁、契約	神殿過激派、商会、住民
学園・研究機関	記録、標本、理論	資料喪失、現場事故、政治圧力	調査護衛、試料回収	住民、ギルド、神殿

9-16. ゲームへの落とし込み

AoL ローグライトや TRPG セッションでは、地方勢力を次のように扱える。

1. 勢力信用

各勢力ごとに信用を持たせる。

- ギルド信用
- 住民信用
- 商会信用
- 行政信用
- 灰翼信用
- 学園信用

信用が高いと、依頼、価格、情報、協力者が増える。
信用が低いと、宿泊拒否、価格上昇、通報、依頼制限が起こる。

2. 町イベント

探索から帰るたびに、町の勢力イベントを起こす。

- 避難民が増えた
- 商会が価格を上げた
- 代官所が封鎖命令を出した
- 灰翼の吸魔師が倒れた
- 学園調査団が到着した
- 神殿が魔族系住民への警戒を強めた

3. 仲裁依頼

単純な討伐ではなく、勢力間の調整を依頼にする。

- 商会とギルドの報酬交渉
- 灰翼の民の居住区をめぐる住民会議
- 避難民の配給問題
- 学園調査団の危険な実験停止
- 自警団と冒険者の責任争い

4. 拠点成長

GP や資金を使って、勢力関係を改善できる。

- 灰翼の民の安全な作業場
- 避難民用の共同炊事場
- ギルド報告室の整備
- 神殿治療室の拡張
- 商会倉庫の警備強化
- 学園観測所の設置
- 自警団の見張り台

9-17. シナリオフック

1. 井戸を救った者

灰翼の吸魔師が町の井戸を救った。
だが、その後に子どもが熱を出し、住民の一部が灰翼の民を責め始める。

PC たちは、原因を調査し、灰翼の民を守るのか、住民感情を鎮めるのか、真相を見つけるのかを選ぶ。

2. 学園調査団の標本

王都の学園から調査団が来た。
彼らは魔素汚染地帯の標本を求めているが、その場所は避難民の故郷であり、遺体が残っている。

調査を優先するか、葬送を優先するか。

3. 値上げの夜

商会が保存食の価格を倍にした。
商会は「街道が危険で護衛費がかかった」と主張する。
住民は買い占めだと怒る。

背後には、魔物被害、護衛不足、行政の徴発が絡んでいる。

4. 通行証のない家族

魔族系の混血家族が町へ逃げてきた。
代官所は通行証がないことを理由に入町を拒む。
神殿は受け入れを主張し、自警団は治安を理由に反対する。

5. 帰らなかった新人

新人冒険者が低級依頼から帰らなかった。
遺族はギルドを責め、ギルドは危険度査定に問題はなかったと言う。

PC たちは遺品回収と真相確認を頼まれる。

6. 灰翼の作業場

町外れに灰翼の民の吸魔作業場を作る計画がある。
住民は反対し、商会は賛成し、神殿は条件付きで保護を申し出る。

PC たちは、用地、資金、住民説明、魔素安全対策を手伝うことになる。

7. 代官の封鎖命令

代官が汚染地帯への立入禁止を命じた。
しかし、その先には薬草採取地と旧ドワーフ倉庫がある。

町を守る封鎖か、生活を殺す封鎖か。

8. 酒場の噂

ある冒険者が、灰翼の民を使って危険な吸魔処置をさせ、報酬を踏み倒したという噂が流れる。
本当なら、ギルド信用に関わる問題である。

9. 守備隊の不在

地方守備隊の一部が王国軍の命令で東方国境へ移動した。
その夜、町外れの見張りが足りなくなる。

PC たちは、守るべき場所を選ばなければならない。

10. 古い住民名簿

神殿の地下から、旧ドワーフ領域の住民名簿が見つかる。
そこには、現在の商会が所有権を主張する土地が、かつて避難民の氏族に属していた記録があった。

9-18. 成長候補との接続

地方勢力との関係は、成長システムにも接続できる。

信用・関係成長

- ギルド信用強化：2～4GP
- 商会との取引関係強化：2～4GP
- 神殿・治療院との関係強化：2GP
- 灰翼の民との信頼構築：2GP
- 学園関係者との協力関係：2～4GP
- 避難民共同体との関係強化：2GP

拠点・生活成長

- 灰翼の作業場設置：4～6GP
- 共同炊事場整備：3～5GP
- ギルド報告室改善：2～4GP
- 治療室拡張：4～6GP
- 見張り台修理：3～5GP
- 商会倉庫の安全化：3～5GP
- 学園観測所の小規模設置：4～6GP

技能・職能成長

- 交渉：見習い→習熟
- 地方知識：新規取得
- 行政手続き：新規取得
- 商取引：新規取得
- 住民感情読み：新規取得
- 魔族系文化知識：新規取得
- 灰翼文化知識：新規取得
- 学園知識：新規取得

9-19. GM 向け指針

地方勢力を扱うとき、すべての勢力を悪人にする必要はない。

行政は冷たいかもしれないが、秩序を守ろうとしている。
商会は利益を求めるが、荷を運ばなければ町は飢える。
神殿は偏見を持つこともあるが、遺体を弔い、孤児を守る。
ギルドは新人を危険地帯へ送るが、誰かを送らなければ依頼は残る。
住民は灰翼の民を恐れるが、家族を守りたいだけかもしれない。

AoL の地方社会では、正しさはひとつではない。

PC たちの選択は、すべてを解決しなくてもよい。
一晩の宿を確保する。
ひとつの誤解を解く。
ひとりの吸魔師に正当な報酬を払わせる。
ひとつの井戸を守る。
ひとつの遺品を返す。

それで十分に、世界は少し良くなる。

第10章 サンプル地域作成ガイド

10-0. この章の目的

この章は、GM や制作者が『Ashes of Living』の舞台となる地域を作るための実用ガイドである。

停滞戦線時代の世界では、同じ大陸の中でも地域によって暮らしや危険は大きく異なる。
安全な王国後背地、魔物が増えはじめた農村、汚染された鉱山町、魔群帯外縁の前線拠点では、同じ「冒険者」という言葉の意味さえ変わる。

地域を作る時に重要なのは、世界全体の真相を決めることではない。
まず、その土地で人々が何に困っているのか、何を守ろうとしているのか、どこまでなら日常が残っているのかを決めることである。

AoL の地域は、次の問いから始めるとよい。

``text
この土地では、何がまだ残っているのか。
この土地では、何が失われつつあるのか。
この土地では、誰が危険を引き受けているのか。
``

10-1. 地域作成の基本手順

サンプル地域は、以下の順番で作ると扱いやすい。

``text
1. 所属国家・地方圏を決める
2. 地理環境を決める
3. 魔素濃度を定める
4. 地域難易度を定める
5. 主要拠点を定める
6. 探索地を決める
7. 主要産業と不足物資を決める
8. 関与勢力を決める
9. 住民感情を決める
10. 初期依頼を決める
11. 隠れた危険や真相を決める
12. 成長候補を用意する
``

この手順は、TRPG の地方キャンペーンにも、ローグライトゲーム用のシナリオパックにも使える。

大切なのは、最初から完璧な地図や年表を作ろうとしないことである。
AoL では、地域は「冒険の舞台」である前に「生活の場所」である。
まず、井戸、宿、倉庫、畑、街道、ギルド支部、治療院、鍛冶屋がどうなっているかを定めるとよい。

10-2. 所属国家・地方圏

地域は、完全に孤立しているわけではない。
どこかの国家、自由都市、辺境領、商会圏、旧魔族領、あるいは複数勢力の緩衝地帯に属している。

ただし、AoL では国家そのものより、その国家が地方の生活にどう影を落としているかが重要である。

代表的な所属例

所属	地域への影響
---	---
アルセリア王国国境	王国法とギルド制度があるが、軍や物資は不足しがち
カルディナ自由同盟圏	商会、契約、物資流通が強いが、利益優先になりやすい
ラグナヴェイル海邦国沿岸	船便、塩、海産物、魔素潮汐、海魔が重要になる
魔王軍残党圏	魔族系住民、旧戦場、停戦、偏見、報復が絡む
旧ドワーフ領域	鉱山、炉、地下街、失われた氏族、権利争いが絡む
独自国家・地方帝国	キャンペーン独自の政治圧力や軍事任務に向く
無所属前線地帯	地方行政が弱く、ギルドや商会が実質的に支配する

ジーク編のように、アルセリア王国に隣接する東方帝国やレブロン基地のような独自勢力を追加してもよい。その場合、その国家がどれほど強大かよりも、地域の食料、通行証、徴発、治安、依頼、住民感情にどう影響しているかを決めると扱いやすい。

10-3. 地理環境を決める

地理環境は、地域の危険と生活を決める。

同じ魔素濃度でも、森、鉱山、湿地、海岸、都市廃墟では困りごとが違う。地形は、敵の種類だけでなく、食料、水、移動、寝床、交易、装備劣化にも影響する。

地理環境表

地理環境	生活上の特徴	主な危険	向いている依頼
---	---	---	---
農村・平原	食料生産地。視界は広い	畑の汚染、家畜被害、街道封鎖	害獣駆除、収穫護衛、井戸調査
森林	木材、薬草、狩猟に強い	迷いやすい、奇襲、孢子、獣道	薬草採取、行方不明者搜索
山岳	鉱石、狩猟、峠道	落石、寒さ、補給困難	峠越え護衛、崩落調査
鉱山・坑道	鉱石と旧施設がある	落盤、暗闇、魔素だまり	遺物回収、坑道再開調査
湿地・河川	水路と漁がある	水質汚染、病、沈む地面	橋修理、汚染水源調査
海岸・島嶼	船便、塩、海産物	海魔、嵐、孤立、漂着物	灯台修理、漂着品回収
都市廃墟	物資や記録が残る	崩落、盗賊、亡霊、閉所戦	遺品回収、地図作成
魔群帯外縁	高濃度魔素と前線拠点	魔素酔い、再発生、撤退路喪失	高危険調査、拠点維持

地理環境は複合してもよい。たとえば「旧ドワーフ鉱山を抱える山岳前線」「河川沿いの廃村群」「海邦国沿岸の魔素潮汐地帯」などである。

10-4. 魔素濃度を定める

魔素濃度は、地域難易度を左右する最重要要素である。

魔素は、魔物の発生、食料と水の安全、疲労、悪夢、探索時間、装備劣化、住民感情、物価に影響する。

魔素濃度段階

段階	状態	生活への影響	ゲーム上の扱い
---	---	---	---
0：安定	通常の生活圏	生活は成立している	新人向け。小事件中心
1：軽度汚染	井戸、畑、森の一部に異常	不安はあるが居住可能	低級魔物、調査、応急処置
2：中度汚染	長居すると疲労や魔素酔い	夜営や水が危険になる	準備と撤退判断が重要
3：重度汚染	常人の定住は困難	吸魔師や対策品が必要	高難度探索、拠点維持困難
4：禁域外縁	魔群帯に近い危険域	生還そのものが成果	熟練者向け遠征

| 5: 深部・異常核心 | ヴァル・ノクス級 | 通常生活は不可能 | 終盤任務、特殊シナリオ向け |

魔素濃度は地域全体で一定である必要はない。

町は段階 1、近くの森は段階 2、坑道深部は段階 3、旧炉心だけ段階 4 という構成にすると、段階的な冒険が作りやすい。

10-5. 地域難易度

地域難易度は、地理環境、魔素濃度、補給状況、敵密度、社会不安をまとめた指標である。

敵の強さだけで決めてはならない。

AoL における難易度は、食料、水、寝床、撤退路、物価、信用、士気によっても上がる。

地域難易度表

難易度	名称	状態	主な遊び方
1	安定地方	生活基盤が残る後背地	新人導入、日常事件、訓練
2	不安定地方	魔物と物価上昇が目立つ	標準的な AoL 地域
3	前線地方	拠点維持が課題	中級キャンペーン向け
4	魔群帯外縁	汚染と補給不足が常態化	高難度サバイバル
5	ヴァル・ノクス近接圏	生還そのものが成果	終盤、遠征、特殊任務

難易度の目安

要素	難易度を上げる条件
魔素濃度	中度以上の汚染が広範囲にある
物流	商人が来ない、街道が封鎖されている
水	井戸が汚染されている
食料	畑や家畜に被害が出ている
医療	治療院が不足、薬が高騰
住民感情	不安、差別、暴動寸前
撤退路	地図が狂う、橋が落ちる、門が閉じる
敵密度	魔物の再発生が早い
行政	代官所や軍が機能していない

10-6. ヴァル・ノクス魔群帯付近の扱い

ヴァル・ノクス魔群帯付近は、通常の冒険地域ではなく、高難度の前線圏である。

ここでは、魔物が強いだけではない。

環境そのものが、探索者の生活と判断力を削る。

ヴァル・ノクス近接圏の特徴

```text

魔素酔いが早く進む

安全な水が少ない

夜営が危険

魔物の再発生が早い

地図や方角が狂う

通信や伝令が途絶えやすい

商人が来ないため物価が高い

住民の士気が低い

灰翼の民や吸魔師への依存度が高い  
撤退が探索と同じくらい難しい  
、、、

この地域では、依頼達成よりも生還が重視される。

「魔物を倒して帰る」ではなく、  
「汚染濃度を測って戻る」  
「壊れた観測杭を修理して戻る」  
「前回の遠征隊の遺品を一つだけ回収して戻る」  
といった任務が中心になる。

#### ### 運用上の注意

ヴァル・ノクス近接圏を初期キャンペーンの主舞台にする場合、PC たちは非常に追い詰められる。  
そのため、初心者向けには以下のように段階を作るとよい。

```text  
安全な後方拠点
↓
軽度汚染の外縁村
↓
中度汚染の探索地
↓
重度汚染の一時任務
↓
魔群帯外縁への短期遠征
、、、

最初から深部に置くのではなく、「そこへ近づいていく」構成にすると、成長と恐怖を両立しやすい。

10-7. 主要拠点を作る

地域には、PC が戻る場所が必要である。

AoL において拠点は、単なるメニュー画面ではない。
そこは、眠る場所、食べる場所、傷を見せる場所、報告する場所、信用を積む場所である。

拠点到に必要な要素

| 要素 | 例 |
|-------|-------------------------|
| 名前 | ラストヘイヴン、灰門宿場、東砦前町 |
| 成立理由 | 鉱山町、宿場町、避難民拠点、軍事基地、港町 |
| 安全度 | 城壁、見張り、自警団、結界、地形 |
| 物資量 | 食料、薬、鉄、木材、燃料 |
| 主な施設 | ギルド、宿屋、鍛冶屋、雑貨屋、治療院 |
| 問題 | 汚染、物価、差別、行政不信、難民増加 |
| 拠点の願い | 生き延びたい、交易を戻したい、鉱山を再開したい |

拠点状態の指標

ローグライトやキャンペーン管理では、以下の指標を使うとよい。

```text  
安全度  
物資量

信用  
士気  
汚染度  
治安  
物流  
医療  
、、、

これらは依頼の成功や失敗、拠点改善、NPC との交流によって変動する。

---

## ## 10-8. 探索地を作る

探索地は、ただの危険地帯ではない。  
かつて誰かが暮らし、働き、祈り、逃げ遅れた場所である。

探索地を作る時は、まず「何だった場所か」を決める。

### ### 探索地の元の姿

| 元の姿  | 探索地化した姿           |
|------|-------------------|
| 村    | 廃村、魔物の巣、避難民の記憶    |
| 鉱山   | 汚染坑道、旧炉心、落盤区画     |
| 森    | 魔素孢子林、迷い森、薬草地の変質  |
| 街道   | 封鎖路、襲撃地点、壊れた橋     |
| 倉庫   | 小型魔物の巣、腐敗物資、密輸品   |
| 神殿   | 治療記録、封印、巡礼者の遺品    |
| 学園施設 | 観測所、実験場、放棄研究棟     |
| 軍事基地 | 兵站倉庫、監視塔、封鎖された地下室 |

探索地には、生活の痕跡を残すとよい。

``text  
子どもの木札  
途中で止まった帳簿  
壁に刻まれた避難経路  
封の切られていない薬箱  
氏族印の入った工具  
使われなかった祭壇の蠟燭  
、、、

これにより、探索地は単なるダンジョンではなく、失われた生活圏になる。

---

## ## 10-9. 主要産業と不足物資

地域の経済を決めると、依頼が自然に生まれる。

### ### 主要産業の例

| 産業 | 関連する依頼           |
|----|------------------|
| 農業 | 畑の汚染調査、収穫護衛、害獣駆除 |
| 鉱業 | 坑道調査、工具回収、炉心封鎖   |
| 林業 | 木材運搬、森の異常調査      |
| 漁業 | 水質調査、船の護衛、海魔退治   |

| 交易 | 街道護衛、荷馬車搜索 |  
| 薬草 | 採取地確保、薬師護衛 |  
| 軍需 | 補給路確保、弾薬倉庫防衛 |  
| 魔素資源 | 結晶回収、汚染物処理 |

#### ### 不足物資の例

``text  
食料  
清潔な水  
薬  
包帯  
鉄  
木材  
燃料  
塩  
矢  
靴  
地図  
封袋  
魔素対策符  
``

不足している物資は、依頼、物価、住民感情、犯罪の原因になる。

---

#### ## 10-10. 関与勢力を決める

地域には複数の勢力がいる。  
すべての勢力が悪ではないが、すべての勢力が同じものを望んでいるわけでもない。

#### #### 主要勢力表

| 勢力      | 望むもの         | 問題             |
|---------|--------------|----------------|
| 地方行政    | 税、秩序、封鎖維持    | 現場の信頼を失いやすい    |
| 冒険者ギルド  | 依頼処理、生還率、信用  | 人手不足と危険査定      |
| 商会      | 利益、流通、資源     | 買い占めや搾取        |
| 神殿・治療院  | 治療、記録、救済     | 薬と人手の不足        |
| 自警団・守備隊 | 治安、防衛        | 町外へ出たがらない      |
| 職人組合    | 修理、生活基盤      | 材料不足           |
| 学園・研究機関 | 観測、研究、資料     | 現場感覚の欠如        |
| 避難民共同体  | 配給、安全、居場所    | 差別と過密          |
| 灰翼の民    | 正当な仕事、休息、居場所 | 必要とされるが保護されにくい |
| 魔族系住民   | 生存、信用回復      | 魔王軍残党と混同される    |

勢力を三つから五つ選び、それぞれの利害をずらすと、地域は動き始める。

---

#### ## 10-11. 住民感情を決める

住民感情は、地域の空気である。

同じ依頼でも、住民が冒険者を歓迎している町と、余所者を警戒している町では、まったく違う物語になる。

#### #### 住民感情の例

```text

歓迎：助け手を求めている
期待：結果を出せば受け入れる
警戒：余所者や魔族系住民を疑う
疲弊：怒る気力もない
分断：住民同士で対立している
暴発寸前：些細な失敗で騒動になる
```\n

住民感情は、以下で変化する。

```text

依頼の成功
生還報告
遺品回収
物資の持ち帰り
拠点改善
灰翼の民や避難民への対応
嘘の報告
被害の拡大
行政や商会との対立
```\n

AoL では、戦闘の勝敗と同じくらい、帰還後の報告と態度が重要である。

---

### ## 10-12. 初期依頼を作る

初期依頼は、その地域の困りごとを見せる入口である。

最初の依頼で、その土地の危険、住民感情、経済、探索地の方向性を示すとよい。

#### #### 初期依頼例

|           |                 |  |
|-----------|-----------------|--|
| 依頼        | 見せられる要素         |  |
| ---  ---  |                 |  |
| 井戸の水質確認   | 魔素汚染、生活不安、灰翼の吸魔 |  |
| 倉庫の小型魔物駆除 | 物資不足、町内の危険      |  |
| 薬草採取地の確認  | 森の汚染、薬不足        |  |
| 荷馬車の搜索    | 街道危険、物流不安       |  |
| 旧坑道入口の調査  | 旧ドワーフ領域、鉱山問題    |  |
| 避難民区画の護衛  | 住民感情、治安、差別      |  |
| 観測杭の修理    | 学園・研究機関との接点     |  |
| 遺品回収      | 生還と死者の記憶        |  |

初期依頼は、必ずしも派手でなくてよい。  
むしろ、生活に近い依頼ほど、AoL らしい導入になる。

---

### ## 10-13. 隠れた危険や真相

地域には、表に出ている問題と、まだ知られていない危険がある。

隠れた真相は、世界の最終秘密である必要はない。  
その地域の生活を揺るがす程度のもので十分である。

#### #### 真相例

```text

井戸の汚染源は近くの旧研究施設だった
商会在汚染鉱石を隠れて買い集めている
代官所が危険報告を握りつぶしている
旧ドワーフ炉心がまだ稼働している
魔物の発生源は廃村の地下倉庫だった
灰翼の民が町を守るために密かに吸魔して倒れかけている
学園調査団が危険な実験を再開しようとしている
魔王軍残党ではなく、避難民の一部が密輸に関わっている
````

真相は、PCがすぐ解決できるものでも、解決できないものでもよい。  
重要なのは、PCたちの選択によって、地域の信用、物資、拠点、安全度が変わることである。

---

## ## 10-14. サンプル地域テンプレート

以下のテンプレートを使えば、地域を短時間で作成できる。

```text

地域名：
所属国家・地方圏：
地理環境：
魔素濃度：
地域難易度：

主要拠点：
拠点の成立理由：
拠点状態：
・安全度：
・物資量：
・信用：
・士気：
・汚染度：

主要探索地：
探索地の元の姿：
探索地化した理由：
危険：
残された生活の痕跡：

主な産業：
不足している物資：
関与勢力：
住民感情：

代表NPC：
・ギルド関係者：
・住民側：
・商会／行政側：
・特殊な立場の人物：

初期依頼：
中盤依頼：
危険な真相：
拠点改善候補：
成長候補：

...

このテンプレートは、TRPG 用の地域設定にも、ブラウザゲーム用の USER_CAMPAIGN_AREA にも応用できる。

10-15. サンプル地域：ラストヘイヴンと灰喰らいの坑道

地域概要

```text

地域名：ラストヘイヴン周辺  
所属国家・地方圏：アルセリア王国辺境、旧ドワーフ領域  
地理環境：山岳・鉱山・前線宿場  
魔素濃度：町は軽度、坑道入口は中度、深部は重度  
地域難易度：2〜3、坑道深部のみ 4

```

ラストヘイヴンは、かつて旧ドワーフ鉱区グラムホルトへの外門町として栄えた場所である。
現在は、避難民、鉱山関係者、冒険者、商人、ギルド職員が集まる前線拠点となっている。

灰喰らいの坑道は、かつてドワーフ氏族が暮らし、採掘し、炉を守っていた地下生活圏である。
魔素汚染により、坑道は鉱山ではなく探索地となった。

主な問題

```text

坑道から魔物が出る  
旧炉心の魔素濃度が上がっている  
ドワーフ系住民は故地を捨てきれない  
商会は汚染鉱石を欲しがっている  
灰翼の吸魔師が密かに坑道入口を鎮めている  
ギルド支部は人手不足  
町の井戸が時折濁る

```

初期依頼例

```text

坑道入口の工具箱回収  
井戸の魔素濃度確認  
旧ドワーフ標識の写し取り  
行方不明の荷運び搜索  
灰翼の吸魔師の護衛  
鍛冶屋のための鉱石小袋回収

```

成長候補例

```text

危険察知：新規取得（2GP）  
坑道歩き：見習い→習熟（3GP）  
灰翼の民との信用強化（2GP）  
ギルド支部との信用強化（状況依存）  
鍛冶屋の作業場改善（3GP）  
坑道地図の整備（2〜4GP）

```

この地域は、AoL の標準サンプルに向いている。

安全な町と危険な探索地が近く、生活、信用、旧ドワーフ領域、灰翼の民、商会、ギルド、魔素汚染をすべて扱えるからである。

10-16. サンプル地域：ヴァル・ノクス外縁観測拠点

地域概要

```text

地域名：黒渦観測拠点

所属国家・地方圏：アルセリア王国前線、学園調査区

地理環境：荒野・森林外縁・魔群帯境界

魔素濃度：拠点内でも中度、外縁は重度、遠征先は禁域外縁

地域難易度：4～5

```

黒渦観測拠点は、ヴァル・ノクス魔群帯の外縁変動を記録するために作られた小規模前線拠点である。王国、学園、ギルド、灰翼の吸魔師、護衛傭兵が共同で維持しているが、常に物資不足と撤退の不安にさらされている。

主な問題

```text

観測杭が頻繁に壊れる

遠征隊が帰らない

灰翼の吸魔師が過労状態

学園研究者が危険を過小評価する

補給便が遅れる

魔素嵐の前兆がある

拠点内部でも悪夢と疲労が広がっている

```

初期依頼例

```text

壊れた観測杭の交換

前回遠征隊の遺品回収

魔素濃度が下がる時間帯の記録

補給路の安全確認

灰翼の吸魔師の療養薬確保

魔素嵐前の避難準備

```

運用の注意

この地域は高難度であり、初心者向けではない。
依頼達成よりも生還、情報の持ち帰り、撤退判断を重視する。

成長候補も戦闘だけではなく、以下のように設定する。

```text

魔素耐性訓練（3～6GP）

撤退判断：新規取得（2GP）

観測技術：見習い→習熟（3GP）

灰翼吸魔師との信頼強化（2GP）

観測拠点の休息区画改善（4GP）

補給路の安全化（状況依存）

```

10-17. ゲームへの落とし込み

ブラウザゲームやローグライト化する場合、第10章の項目は以下に変換できる。

```
| ワールドガイド要素 | ゲーム要素 |
|---|---|
| 地理環境 | マップタイプ、敵、イベント |
| 魔素濃度 | 探索難易度、疲労、魔素酔い、敵密度 |
| 地域難易度 | 報酬倍率、危険度、初期装備 |
| 主要拠点 | 町メニュー、施設、NPC |
| 拠点状態 | 安全度、物資、信用、士気、汚染度 |
| 関与勢力 | NPC イベント、価格、依頼傾向 |
| 住民感情 | 信用値、イベント分岐 |
| 不足物資 | 市場価格、依頼発生 |
| 探索地 | ダンジョン、イベントテーブル |
| 隠れた真相 | メインクエスト分岐 |
```

USER_CAMPAIGN_AREA への応用

サンプル地域をゲームに入れる時は、以下の要素を埋めるとよい。

```
```text
meta: 地域名、キャンペーン名、難易度
world: 所属国家、地理環境、魔素濃度
base: 主要拠点、施設、拠点状態
exploration: 主要探索地、危険、報酬
factions: 関与勢力
npcs: 代表 NPC
quests: 初期依頼、中盤依頼
growthCandidates: 成長候補
```
```

これにより、ワールドガイドの地域設定をそのままゲーム用データへ変換しやすくなる。

10-18. シナリオフック集

```
d12	フック
1	安全だった井戸が、月に一度だけ黒く濁るようになった。
2	商会在汚染鉱石を高値で買い始め、住民が危険な坑道へ入り始めた。
3	灰翼の吸魔師が倒れ、町の魔素濃度が少しずつ上がっている。
4	学園の観測杭が壊れたが、前回修理に行った者は戻っていない。
5	旧ドワーフ領域の扉に、内側から新しい爪痕が刻まれている。
6	代官所が危険区域を封鎖したため、薬草採取地に行けなくなった。
7	避難民区画で、魔族系住民への襲撃未遂が起きた。
8	海から魔素を帯びた漂着物が流れ着き、町の子どもが拾ってしまった。
9	町の鍛冶屋が、旧坑道の炉心を再稼働できると言い出した。
10	補給路の途中にあった橋が、地図上の位置から消えている。
11	冒険者ギルドの依頼書に、誰も出していない依頼が混ざっている。
12	ヴァル・ノクス外縁で、一晩だけ魔素濃度が異常に下がった。
```

10-19. 成長候補との接続

地域作成では、あらかじめ成長候補を用意しておくといよい。

AoL では、成長は戦闘力だけではない。
地域に関わることで、技能、信用、拠点、生活基盤、人間関係が成長する。

成長候補例

```text

地図読み：新規取得（2GP）  
危険察知：見習い→習熟（3GP）  
魔素知識：新規取得（2GP）  
交渉：見習い→習熟（3GP）  
荷運び：見習い→習熟（3GP）  
坑道歩き：新規取得（2GP）  
灰翼の民との関係強化（2GP）  
ギルド支部との信用強化（状況依存）  
拠点の井戸改善（3～5GP）  
宿屋の寝床改善（2～4GP）  
探索地の地図整備（2～4GP）  
補給路の安全化（状況依存）  
```

GM はセッション終了時に、PC たちがその地域で何を守り、何を持ち帰り、誰と関わったかを見て、成長候補を提示する。

10-20. まとめ

サンプル地域を作る時、最初に必要なのは大きな事件ではない。

必要なのは、帰る場所、困っている人、危険な場所、足りない物、信用できるか分からない勢力、そして小さな希望である。

```text

地域とは、地図上の点ではない。  
そこに暮らす人々が、まだ諦めていない場所である。  
```

AoL の地域作成では、世界を救う舞台を作るのではなく、誰かの生活が失われかけている場所を作る。
その場所に PC たちが関わり、生還し、報告し、信用を積み、少しずつ生活を取り戻していく。

それが、停滞戦線時代を AoL として遊ぶための基本である。